

LUDEK PACHMAN

# Táctica moderna en ajedrez

Tomo I I

COLECCION  
ESCAQUES

EDICIONES GRIJALBO



L. PACHMAN

# TÁCTICA MODERNA EN AJEDREZ

TOMO II



EDICIONES GRIJALBO, S. A.

BARCELONA - MÉXICO D. F.

1964

# TÁCTICA MODERNA EN AJEDREZ

TOMO II

*L. Pachman*

Traducción, adaptación y revisión técnica

por PEDRO CHERTA CLOS

© 1964 POR EDICIONES GRIJALBO, S. A.

ARAGÓN, 386 • BARCELONA - ESPAÑA

R E S E R V A D O S   T O D O S   L O S   D E R E C H O S

Este libro no puede ser reproducido en todo, ni en parte, en forma alguna, sin permiso.

DEPÓSITO LEGAL B. 551 - 1963

NÚMERO DE REGISTRO 7005/62

---

*Gráfica Bachs - c. París, 175 - Barcelona*

## ÍNDICE

### EL ATAQUE CONTRA EL REY

I. <i>El jaque</i> . . . . .	10
A) Jaque a la descubierta . . . . .	12
B) El jaque doble . . . . .	17
C) El jaque perpetuo . . . . .	22
II. <i>El rey «ahogado»</i> . . . . .	27
III. <i>Típicas combinaciones de mate</i> . . . . .	30
A) Mate con piezas ligeras . . . . .	35
B) El mate con torre . . . . .	40
C) El mate con la dama . . . . .	48
D) El mate con piezas fuertes . . . . .	56
E) Mate con piezas diversas . . . . .	60
F) Los peones en los ataques de mate . . . . .	62
IV. <i>El rey expuesto</i> . . . . .	66
A) El rey en el centro del tablero . . . . .	66
B) El rey sin protección de peones . . . . .	77
C) La posición del enroque está destruida . . . . .	81
D) La posición debilitada del enroque . . . . .	83
E) La torre en la séptima fila . . . . .	92
V. <i>Problemas tácticos en el enroque</i> . . . . .	96
A) Desplazamiento del rey al exterior del enroque.	96
B) Destrucción o debilitación del enroque por ataque de piezas. . . . .	98
C) Juego combinado de piezas y peones contra el enroque . . . . .	102
SECCIÓN DE PARTIDAS . . . . .	108
EJERCICIOS PRACTICOS DEL CAPÍTULO «EL ATAQUE CONTRA EL REY» . . . . .	144



TIEMPO Y ESPACIO EN LA PARTIDA	
I. <i>Pérdida y ganancia de tiempo</i> . . . . .	167
II. <i>El «zugzwang»</i> . . . . .	174
III. <i>La ganancia de espacio</i> . . . . .	178
IV. <i>La apertura del juego</i> . . . . .	181
V. <i>Jugadas liberadoras</i> . . . . .	187
SECCIÓN DE PARTIDAS . . . . .	191
EJERCICIOS PRACTICOS DEL CAPÍTULO «TIEMPO Y ESPACIO EN LA PARTIDA». . . . .	212
DEFENSA Y CONTRAATAQUE	
I. <i>Los temas de la defensa</i> . . . . .	218
II. <i>Defensa activa - Contraataque</i> . . . . .	223
III. <i>Crisis en la partida</i> . . . . .	227
IV. <i>Tablas posicionales</i> . . . . .	231
SECCIÓN DE PARTIDAS . . . . .	235
EJERCICIOS PRACTICOS DEL CAPÍTULO «DEFENSA Y CONTRA- ATAQUE» . . . . .	250
ELEMENTOS PSICOLÓGICOS	
I. <i>Origen de los errores</i> . . . . .	254
1. <i>Sorpresa, jugada paradógica</i> . . . . .	254
2. <i>La sucesión correcta de las jugadas</i> . . . . .	257
3. <i>Excesivo respeto a la seguridad del adversario</i> . . . . .	258
4. <i>Desprecio (o exageración) de las posibilidades del             adversario.</i> . . . . .	260
5. <i>Depresión momentánea en el curso de la partida.</i> . . . . .	262
II. <i>Celadas tácticas</i> . . . . .	265
EJERCICIOS PRACTICOS DEL CAPÍTULO «ELEMENTOS PSICOLÓ- GICOS» . . . . .	269
LA FANTASÍA CREADORA EN AJEDREZ	
I. <i>El origen de la combinación</i> . . . . .	271
II. <i>Aprecio instintivo de la complicación</i> . . . . .	278
SECCIÓN DE PARTIDAS . . . . .	281
SOLUCIONES DE LOS EJERCICIOS PRACTICOS . . . . .	286

## ÍNDICE DE PARTIDAS

1. ALEKHINE - BOTWINNIK. . . . .	108
2. KERES - WINTER . . . . .	109
3. SCHUSTER - KARL . . . . .	110
4. PRZEPIORKA - SEITZ . . . . .	111
5. BOTWINNIK - EUWE . . . . .	113
6. RAWINSKI - PANOV . . . . .	114
7. KERES - KOTOV . . . . .	115
8. PACHMAN - VESELY . . . . .	116
9. ALEKHINE - JUNGE. . . . .	118
10. HÖRBERG - KOTOV. . . . .	119
11. RUBINSTEIN - HKROMADA . . . . .	121
12. TARTAKOWER - EUWE. . . . .	122
13. OPOCENSKI - HRDINA. . . . .	124
14. PETROSIAN - TAIMANOV . . . . .	125
15. PRZEPIORKA - COHN . . . . .	126
16. UJTELKI - DELMAR . . . . .	127
17. SZABO - SHERWIN . . . . .	128
18. FISCHER - LARSEN . . . . .	130
19. DOBIAS - PODGORNÝ . . . . .	131
20. PACHMAN - SANDOR . . . . .	132
21. KERES - SMISLOV . . . . .	134
22. PACHMAN - PILNIK. . . . .	136
23. PACHMAN - GLIGORIC . . . . .	137
24. BOTWINNIK - UHLMANN . . . . .	140
25. TOLUSCH - KOTOV . . . . .	141

26.	BALLA - RETI . . . . .	191
27.	GRIGORIEV - ALEKHINE . . . . .	192
28.	CAPABLANCA - MATTISON . . . . .	193
29.	WINAWER - STEINITZ . . . . .	195
30.	PACHMAN - POMAR. . . . .	197
31.	PRINS - FUDERER . . . . .	198
32.	TSCHIGORIN Y PONCE - STEINITZ Y GAVILAN.	200
33.	ALEKHINE - NIEMZOWITSCH . . . . .	201
34.	BRONSTEIN - KAMISCHOV . . . . .	203
35.	PILLSBURY - SWIDERSKI . . . . .	204
36.	CAPABLANCA - N. N. . . . .	206
37.	RAUSER - BOTWINNIK . . . . .	207
38.	ALEKHINE - ELISKASES . . . . .	208
39.	BERNSTEIN - NAJDORF . . . . .	210
40.	KMOCH - RETI . . . . .	235
41.	RECHEWSKI - EUWE . . . . .	236
42.	LASKER - ALEKHINE . . . . .	238
43.	FISCHER - PACHMAN . . . . .	239
44.	SCHLECHTER - SCHIFFERS . . . . .	241
45.	SZABO - PACHMAN . . . . .	243
46.	LASKER - JANOWSKI . . . . .	244
47.	THELEN - STULIK . . . . .	246
48.	UJTELKY - PACHMAN . . . . .	248
49.	BRONSTEIN - KERES . . . . .	281
50.	KUPPER TAL . . . . .	283

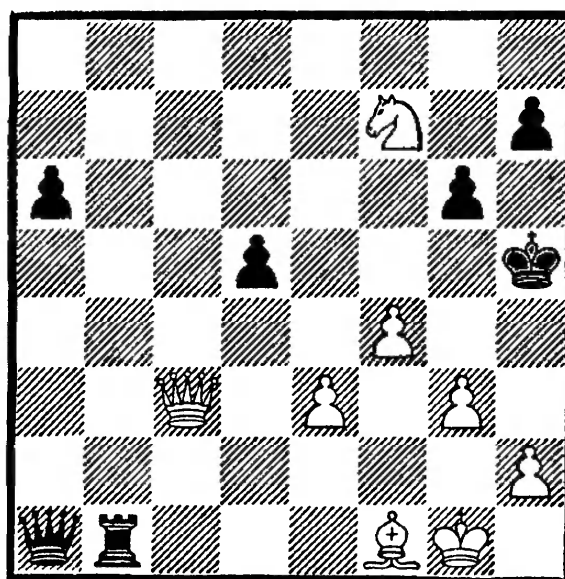
## EL ATAQUE CONTRA EL REY

Al iniciarse el juego el rey queda, normalmente, en actitud pasiva y sólo adquiere actividad a medida que la partida va avanzando, al extremo de que en la fase final suele convertirse en una de las piezas más eficaces. En el centro del tablero controla ocho casillas, siendo de suma utilidad para defender los peones propios y al mismo tiempo atacar los contrarios.

En el medio juego se acentúa la función pasiva del rey. El peligro de mate le impide participar directamente en la lucha y casi siempre precisa de la protección de sus piezas. Son raros los casos, en el medio juego, que el rey puede prescindir de la ayuda de sus efectivos. Sin embargo (la excepción confirma la regla), veamos primeramente dos ejemplos en los cuales la participación activa del rey es decisiva.

En la posición del diagrama número 1 Alekhine pudo cambiar las damas, y después de 1. D×D, T×D; 2. R2A, R5C; 3. C5R+, llegar a un final ganado. Pero intentó previamente una fineza: 1. **R2C!**. Amenaza 2. A2R mate, y si las negras responden 1. ..., T7C+, después de 2. R1C no tienen nada mejor que repetir la posición jugando 2. ..., T8C. El adversario de Alekhine no descubrió la trampa y continuó 1. ..., T×A?; 2. **R3T**!, encontrándose de repente ante una red de mate (se amenaza

Diagrama núm. 1

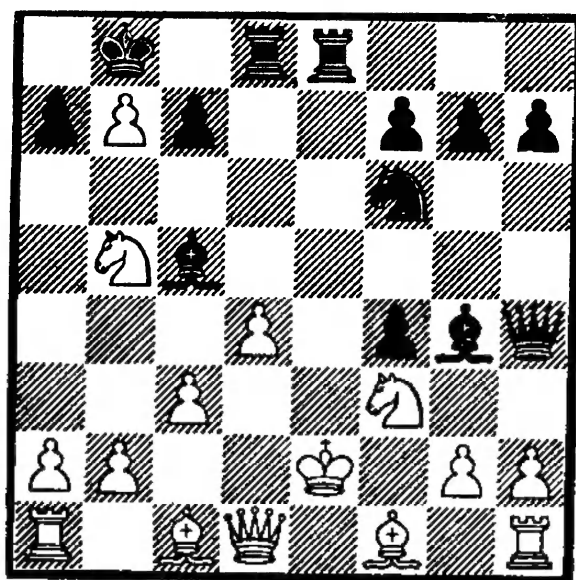


ALEKHINE - KAUFMAN  
(Odesa, 1919)  
Juegan las blancas

3. P4C mate, y no vale 2. ..., T8CR por 3. D×D, T×D; 4. P4C mate). Siguió 2. ..., P4C; 3. P4C+, R3C; 4. C5R+, y las blancas anunciaron mate en cinco jugadas (4. ..., R3A; 5. D6A+, R2C; 6. D7D+, R1T; 7. D8R+, R2C; 8. D7A+, etc.). Con su marcha hacia la casilla 3TR el rey blanco cerró la red de mate.

En el segundo ejemplo, fue verdaderamente fantástico el desarrollo de una partida cuya posición crítica refleja el diagrama número 2. El rey

Diagrama núm. 2



STEEL - N. N.

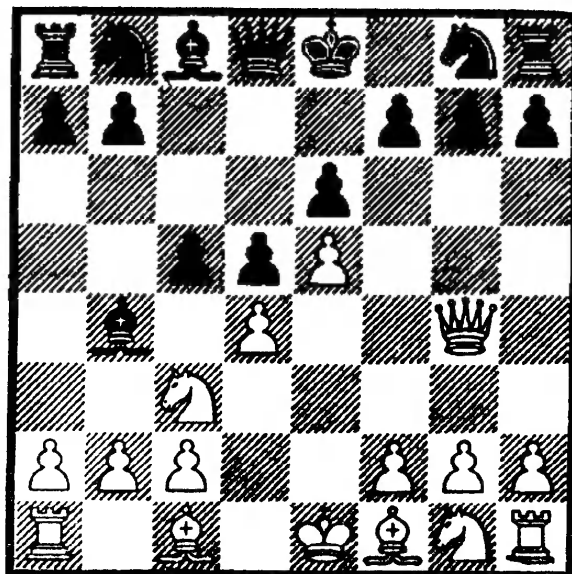
(Calcuta, 1886)

Juegan las blancas

blanco, acosado por las piezas contrarias, pudo refugiarse, finalmente, en su casilla 7TD, y al mismo tiempo forzar el mate al monarca adversario: 1. R3D, A4A+; 2. R4A, A3R+; 3. R×A, P4TD! (se amenaza 4. ..., C5R+, seguido de 5. ..., A4D mate); 4. C×P!, D4T+ (después de 4. ..., R×C; 5. C×D, T4D+; 6. R4A; o bien 4. ..., C5R+; 5. R5C, las negras agotarían pronto las municiones); 5. C5R!! (un giro sorprendente: 5. ..., D×D; 6. C6A+, R×C; 7. A4A+; o bien, 6. ..., R×P; 7. A6T+, etc.), 5. ..., C2D+; 6. R5C, D×D. Las negras han ganado la dama a cambio de dos piezas menores, pero su rey está peligrosamente amenazado: 7. A×P!, D×T (también después de 7. ..., D4T las blancas ganarían continuando 8. R6T!); 8. R6T!, C×C; 9. C×T, P3A; 10. P×C, P4A; 11. A3R, T×C; 12. A5CD!!,

D×T (12. ..., D×PC; 13. A7T+, R2A; 14. A5A, T1D; 15. R7T, D×A; 16. A6D+, T×A; 17. P×T+, R×P; 18. P8C=D+, y las blancas ganarían al quedar con la ventaja de la calidad); 13. A7T+, R2A; 14. A5A, T1D; 15. R7T!. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 3



MATTISON - NAGY

(Debreczen, 1925)

Juegan las negras

En el medio juego a veces puede recurrirse al rey para defender piezas y peones propios. En la posición del diagrama número 3, que pertenece a una variante teórica de la defensa francesa, el rey negro puede defender el amenazado peón 2CR sin caer en desventaja: 1. ..., R1A!; 2. P3TD, D4T; 3. A2D, P×P; 4. D×PD, C3AD, con mejores perspectivas para las negras. Sería floja la respuesta 1. ..., P3CR, que permitiría a las blancas explotar en un próximo futuro las casillas débiles P3AR y P3TR de las negras.

## I. EL JAQUE

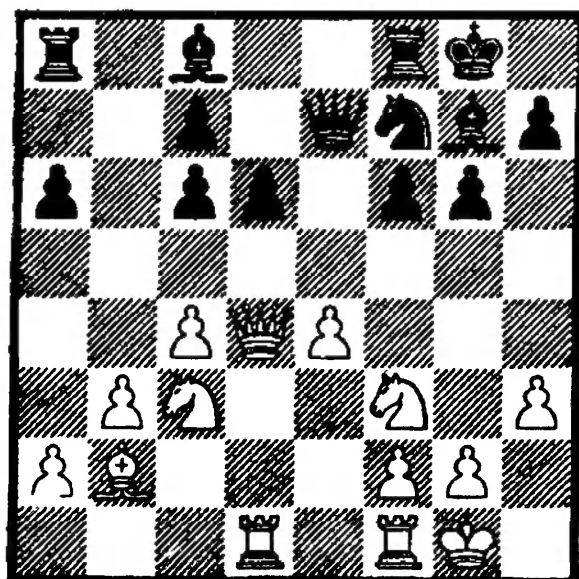
La más elemental, corriente y peligrosa forma de ataque al rey es el JAQUE. En la primera parte de esta

obra ya hemos conocido numerosos ejemplos de jaque al rey, que unidos a un «tenedor», descubierta, o

ataque simultáneo a otra pieza, resultan suficientes para decidir la partida.

Las posibilidades de jaque deben ser calculadas con preferencia cuando las respuestas sean claramente forzadas.

*Diagrama núm. 4*

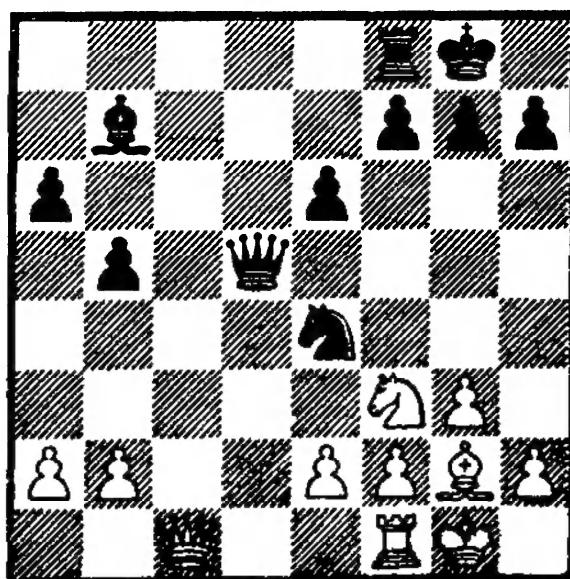


ILLINGWORTH - C. H. ALEXANDER  
(Hastings, 1931)  
Juegan las negras

Por ejemplo, en la posición del diagrama número 4 las negras no previeron la pequeña combinación forzada que siguió a la jugada 1. ..., **P4AR?**, y perdieron una pieza después de 2. **C5D!**, **A×D**; 3. **C×D+**, debiendo abandonar.

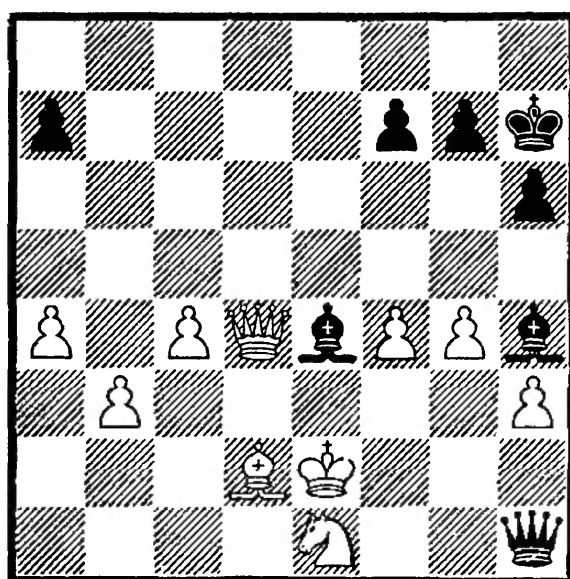
Diagrama núm. 5: También aquí las blancas cometieron un grave error jugando 1. **C5C?**, bajo el supuesto de que el caballo negro está clavado, y después de 1. ..., **D×C**; 2. **D×D**, **C×D**; 3. **A×A** el juego quedaría nivelado. Pero siguió 1. ..., **C×PC!**; 2. **A×D**, **C×P+** (obligando al rey blanco a colocarse en una casilla que permite al contrario tomar el alfil con jaque); 3. **R2C**, **A×A+**; 4. **P3A**, **C×D**; 5. **T×C**, **P3T**; 6. **C3T**, **A×PT**; 7. **T1TD**, **A5A**, llegándose a un final sin esperanzas para las blancas.

*Diagrama núm. 5*



MONOSTORI - FLORIAN  
(Campeonato de Hungría, 1950)  
Juegan las blancas

*Diagrama núm. 6*



NEUMANN - KOLISCH  
(París, 1867)  
Juegan las negras

Diagrama núm. 6: En la posición del diagrama número 6 las negras se dieron cuenta de que el ataque de mate 1. ..., **D7T+**; 2. **R1D**, **A×C?** fracasaría por la respuesta 3. **D×A+**. Por esta causa jugaron previamente

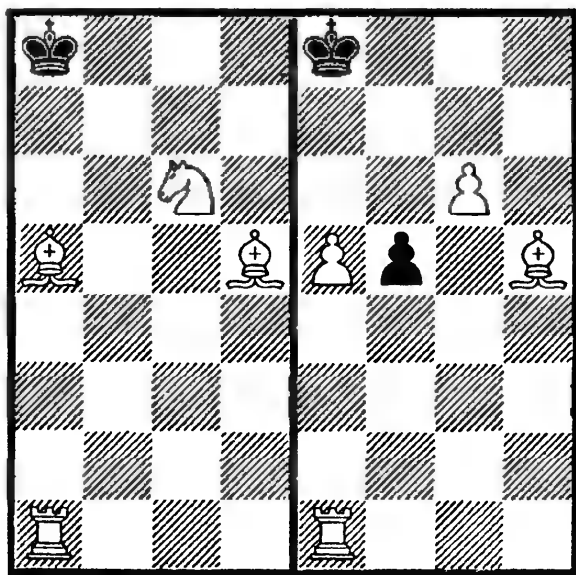
1. ..., **P4A**, y después de 2. **P×P?** (era mejor 2. **D3R!**), 2. ..., **D7T+**; 3. **R1D**, **A×C**; 4. **R×A**, **D8T+**; 5. **R2R**, **D6A+**; 6. **R1R**, **A6D!**, las blancas abandonaron.

Además de los jaques usuales, que pueden resultar más o menos efectivos, vamos a conocer otros tres tipos especiales de jaque, que son: A, jaque a la descubierta; B, jaque doble, y C, jaque perpetuo.

#### A) JAQUE A LA DESCUBIERTA

Este tipo de jaque es muy efectivo cuando se halla una pieza contraria en casilla dominada por la pieza que descubre el jaque.

*Diagrama núm. 7*



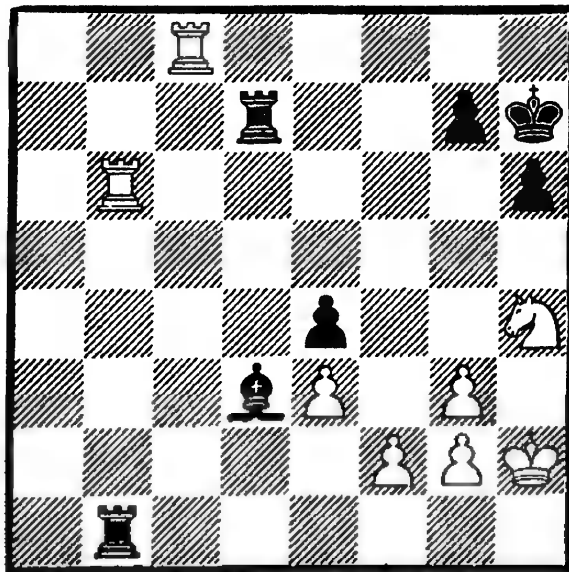
ESQUEMAS POSICIONALES

En el diagrama número 7 podemos observar diversos esquemas de jaque a la descubierta. En la parte izquierda se producen los jaques jugando el caballo o el alfil de 5TD. En la derecha, avanzando el P6A, o tomando al paso el peón negro, bajo el supuesto de que éste, en la jugada anterior, procediera de su casilla de origen. Es lógico que tanto la pieza que da el jaque, como la que descubre, pueden ser distintas. El

jaque puede ser a veces simultáneo, o sea con ambas piezas.

La extraordinaria efectividad del jaque a la descubierta consiste en que la pieza que descubre puede capturar sin riesgo piezas contrarias de cualquier valor, independientemente de que se hallen protegidas o no.

*Diagrama núm. 8*



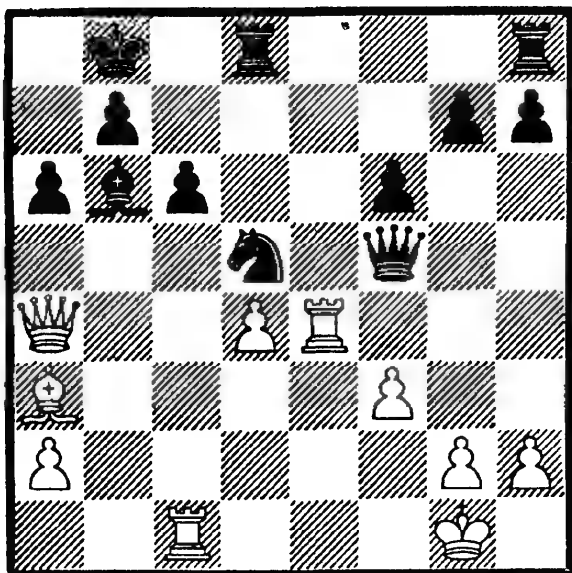
TARTAKOWER - REY  
(París, 1934)  
Juegan las blancas

Veamos un ejemplo típico en la posición del diagrama número 8. Las blancas jugaron 1. **T6R** y ganaron el final. Mucho mejor era la continuación 1. **C6C!** (amenaza mate), 1. ..., **T×T**; 2. **C8A+**, **R1C**; 3. **C×T+**, y con el jaque a la descubierta las blancas capturan también la segunda torre.

Lógicamente, la descubierta es tanto más efectiva cuanto mayor sea el valor de la pieza contraria amenazada. Veamos un bonito ejemplo en la posición del diagrama núm. 9: 1. ..., **C6A!**; 2. **T×C**, **D×T!!**; 3. **P×D**, **T×P!**. Se amenaza simultáneamente mate y la dama (4. ..., **T8D**, jaque doble). Las blancas deben sacrificar material (4. **D×T**, **A×D+**, ganando también la torre) y continuaron 4.



Diagrama núm. 9

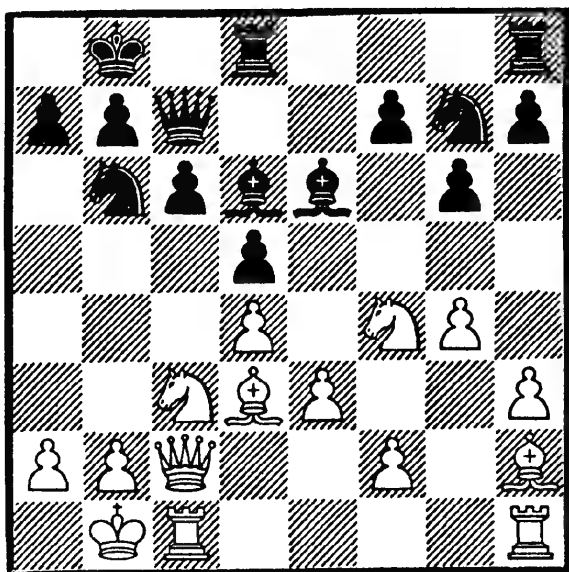


N. N. - SZÉN  
Juegan las negras

A6D+, R2T; 5. D×P+, P×D; 6. A5A, A×A; 7. T×A, R3C, etc.

Sigamos con más ejemplos de jaque a la descubierta. En las posiciones de los diagramas números 10 al 12 se logra ventaja material.

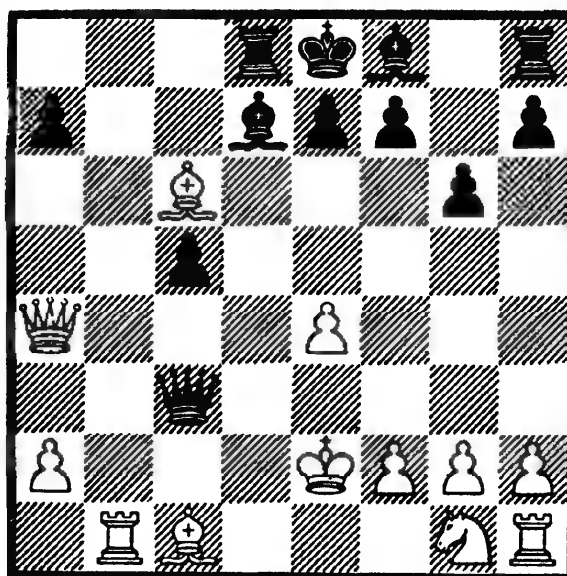
Diagrama núm. 10



RECHEWSKI - GLIGORIC  
(Match 1952)  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 10: 1. C5C!, P×C (caso contrario seguiría 2. C5C×A y 3. C×A), 2. D×D+, A×D; 3. T×A, R×T. Las negras tienen una pieza de ventaja, pero con el jaque a la descubierta que sigue las blancas la recuperan beneficiosamente: 4. C×A+, R2D; 5. C×T (no 5. C×C, TR1C, y el caballo está copado), 5. ..., T×C. Las blancas impusieron su superioridad ganando veinte jugadas después. Para poder llevar a cabo el jaque a la descubierta fue preciso eliminar las piezas defensivas contrarias (dama y A3D).

Diagrama núm. 11

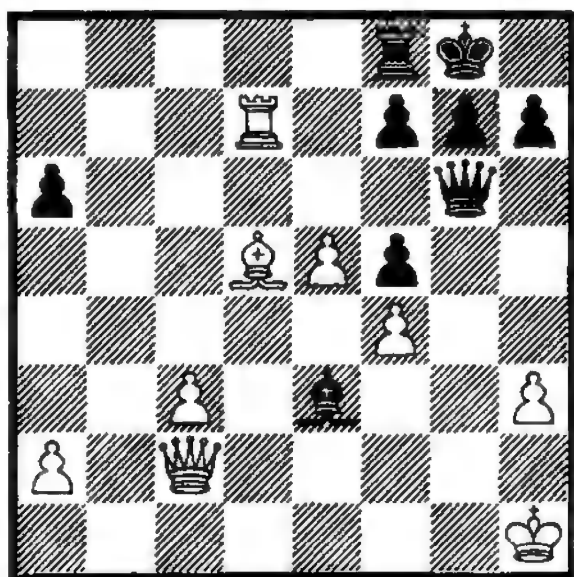


ISSAKOW - NIKITIN  
(Correspondencia, 1947)  
Juegan las negras

Diagrama núm. 11: Las blancas tienen pieza de ventaja a cambio de un peón y, al parecer, el rey en seguridad. Pero siguió 1. ..., D6D+!; 2. R×D, A×A+; 3. R3R, A×D, y las negras ganaron aprovechando la ventaja del peón. El encaminamiento del rey es una de las formas habituales para forzar el jaque a la descubierta.

Diagrama núm. 12: Las blancas ganaron combinando una interesante maniobra de jaque a la descubierta: 1. A×P+!, T×A; 2. T8D+, T1A; 3.

Diagrama núm. 12



APSCHENIEKS - LANDAU  
(Kemerl, 1937)  
Juegan las blancas

**D3C+**, **D2A**; 4. **P6R**, **D2R**; 5. **T7D!**, y después de jugar la dama negra decide el avance 6. **P7R+**. El jaque a la descubierta avanzando un peón libre es un motivo frecuentísimo que ya conocimos en la primera parte de esta obra.

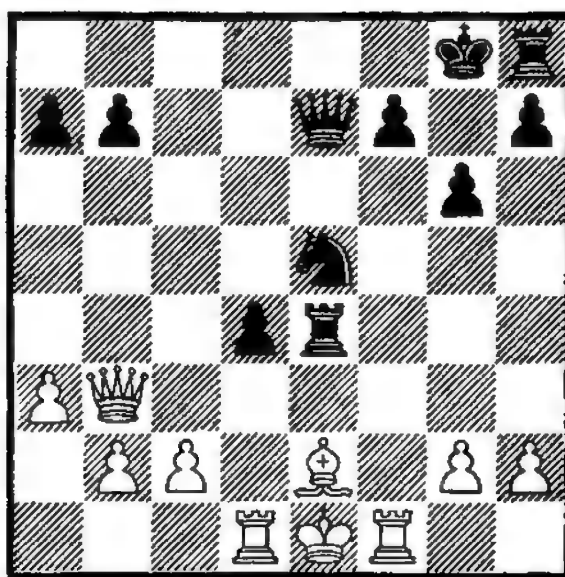
En ocasiones, el jaque a la descubierta conduce a variantes de mate.

En el diagrama núm. 13 las negras jugaron 1. ..., **P6D!** (intercepción de la dama blanca); 2. **P×P**, **T×A+!**; 3. **R×A**, **C5A+**, y las blancas no pueden evitar el mate en tres jugadas: 4. **R3A**, **D6R+**; 5. **R4C**, **P4TR+**; 6. **R4C**, **P4CR**, mate.

Diagrama núm. 14: Después de 1. **D8T+**, **C1C**; 2. **D×P+!!**, las blancas fuerzan una bonita combinación de mate con jaque a la descubierta. Siguió 2. ..., **R×D**; 3. **A×A+**, **R1T**; 4. **T×C+** (eliminación de la pieza defensiva), 4. ..., **R×T**; 5. **T1C+**, **R1T**; 6. **A6A** mate.

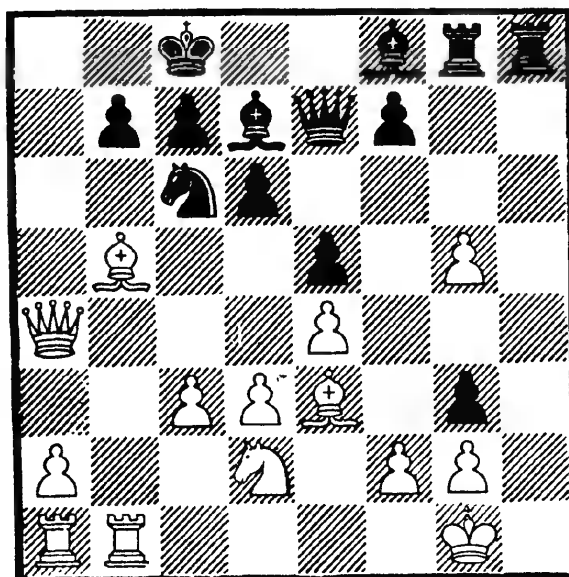
En la posición del diagrama número 15 podemos apreciar un excelente ejemplo de la fuerza de un

Diagrama núm. 13



N. N. - DEICHMANN  
(Halle, 1891)  
Juegan las negras

Diagrama núm. 14



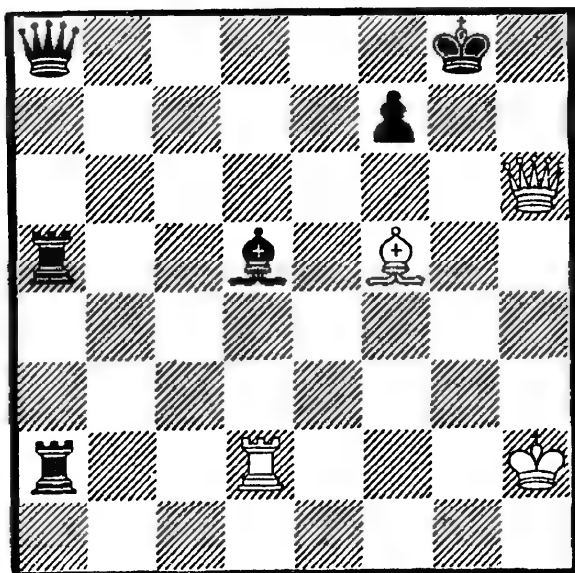
BALOGH - GROMER  
(Olimpiada, 1931)  
Juegan las blancas

jaque a la descubierta. Después de 1. **C7A+**, las negras podían elegir entre 1. ..., **T×C**; 2. **T5T+**, **R2C**; 3. **D×C+**, **R1A**; y jugar directamente 1. ..., **R2C**. Alekhine resolvió sencillamente la cuestión continuando 1. **D5T+!**, **R×D**, y ahora el jaque a

la descubierta **2. C7A+** es mortal de necesidad: **2. ... R5C** (2. ..., A4C; 3. T×A mate); **3. C6T**, mate.

En la mitad superior la dama y el alfil, fuerzan un rápido mate por el procedimiento del «molino»: 1. **A7T+**, **R1T**; 2. **A×T+**, **R1C**; 3. **A7T+**, **R1T**; 4. **A6C+**, **R1C**; 5. **D7T+**, **R1A**; 6. **D×P**, mate. Para llegar al mate era indispensable eliminar la torre que defendía el P2A. En la mitad inferior el «molino» puede girar así: 1. ..., **T7C+**; 2. **R1T**, **T×C+**; 3. **R1C**, **T7C+**; 4. **R1T**, **T×P+**; 5. **R1C**, **T7C+**; 6. **R1T**, **T×P+**; 7. **R1C**, **T7C+**; 8. **R1T**, **T7TD+**, etc.

*Diagrama núm. 17*

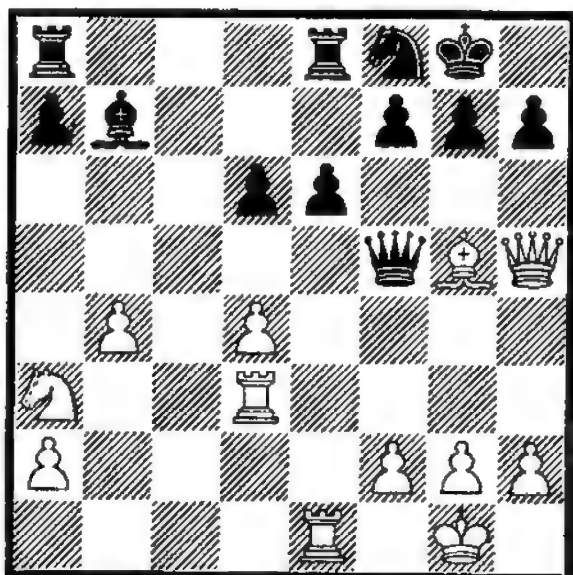


## Las blancas juegan y ganan

Dos complicados ejemplos del «molino» podemos ver en los diagramas números 17 y 18. En el estudio de Niemzowitsch, posición del diagrama número 17, las blancas ganan con la interesante maniobra **1. A7T+, R1T; 2. A2A+, R1C; 3. T2C+, A×T; 4. A7T+, R1T; 5. A6C+, R1C; 6. D7T+, R1A; 7. D×P, mate.**

La histórica partida Torre-Lasker (posición del diagrama núm. 18) ha

Diagrama núm. 18

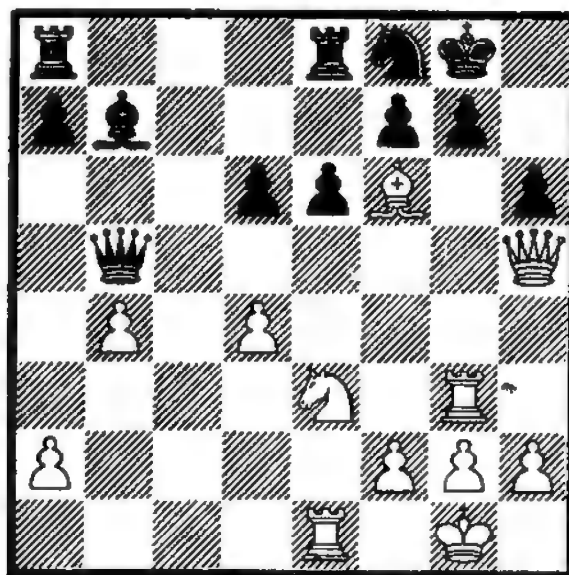


TORRE - LASKER  
(Moscú, 1925)  
Juegan las blancas

sido reproducida como ejemplo en muchos manuales de ajedrez. Con su última jugada (D4T-4AR) parece que las negras ganan una pieza, ya que se amenaza simultáneamente D×T y P3TR. En la partida se jugó 1. T3CR!, P3T; 2. C4A!, D4D? (después de 2. ..., P×A; 3. C×P, D3C; 4. D×D, C×D; 5. C×A, TR1C; 6. C5A, T×P la partida habría finalizado, probablemente, con empate); 3. C3R, D5C? (la situación de esta dama en una casilla no defendida permite a las blancas el decisivo «molino» que sigue. Después de 3. ..., D×PD; 4. T1D las blancas tendrían mucho ataque); 4. A6A!, llegando a una de las posiciones más conocidas en la literatura del ajedrez. Véase el diagrama número 19.

Las negras están perdidas, toda vez que al tener la dama indefensa no pueden impedir que el «molino» entre en función. Siguió 4. ..., D×D; 5. T×P+, R1T; 6. T×P+, R1C; 7. T7C+, R1T; 8. T×A+, R1C; 9. T7C+, R1T; 10. T5C+. Las blancas recuperan la dama. No ganan ninguna pieza, pero sí con una confortable ventaja de tres peones que no

Diagrama núm. 19

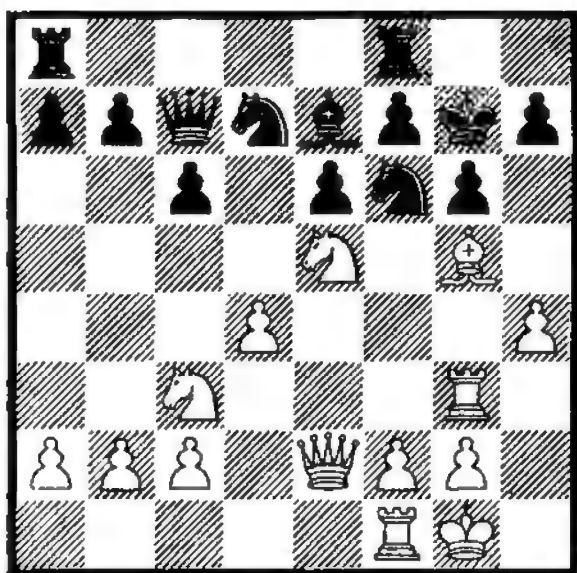


TORRE - LASKER  
(Segunda posición)

deja esperanza alguna a su experimentado adversario. Todavía podía haberse capturado el PTD negro, pero no beneficiaba en nada toda vez que también se perdía el PTD blanco. La partida continuó: 10. ..., R2T; 11. T×D, R3C; 12. T3T, R×A; 13. T×P+, R4C; 14. T3T, TR1C; 15. T3C+, R3A; 16. T3A+, R3C; 17. P3TD, P4TD; 18. P×P, T×P; 19. C4A, T4D; 20. T4A, C2D; 21. T×P+, R4C; 22. P3C, y las negras abandonaron.

Una repetición de jaque a la descubierta poco frecuente pudo presentarse en la posición que refleja el diagrama número 20. Las blancas jugaron 1. P5T!!, con la intención de responder a 1. ..., C×P con 2. D×C, P×D; 3. A×A+, R3T (si 3. ..., R1T sigue 4. C×C, amenazando 5. A6A mate); 4. A5C+, R2C; 5. A8D+, etc. En la partida siguió 1. ..., C×C; 2. P×C, no siendo posible de nuevo 2. ..., C×P por 3. D×C!, P×D; 4. A6A+, R3T; 5. A7C mate. Las negras se defendieron mejor y continuaron 2. ..., C1C; 3. A3R, TD1D; 4. P4A, C3T; 5. T3T, C4A; 6. A2A, D4T, pero después de 7. P4CR el ataque revive y Schlechter ganó en pocas jugadas (7. ..., C3T; 8. R1T, T2D; 9. A3R,

Diagrama núm. 20



SCHLECHTER - TEICHMANN  
(Nuremberg, 1896)

A4A; 10. A1A, C1C; 11. D2T; TR1D?; 12. P×P, PA×P; 13. T×P+, R1A; 14. P5A, D3T; 15. T1R, y las negras abandonaron.

Los dos diagramas siguientes nos presentan un giro análogo al jaque a la descubierta, pero distinto en forma y fondo. El jaque lo da la pieza activa en lugar de la pasiva, atacándose al mismo tiempo una pieza contraria sin defensa.

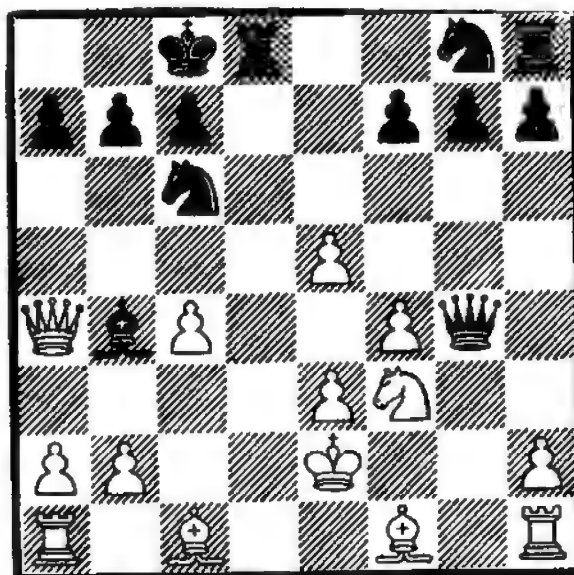
Diagrama núm. 21: Las negras ganaron jugando 1. ..., C×P!; 2. P×C, D×P+; 3. R2A, A8R+ y las negras abandonaron al perder la dama.

Diagrama núm. 22: Las negras jugaron erróneamente 1. ..., A×T? (la jugada exacta era 1. ..., A×PD, con posición ganadora) sin advertir el jaque a la descubierta de un peón que sigue: 2. D×A, R1R (2. ..., R2D; 3. P6R+); 3. D8T+, R2R (3. ..., R2D; 4. P6R+); 4. P×P+, y la dama negra está perdida.

## B) EL JAQUE DOBLE

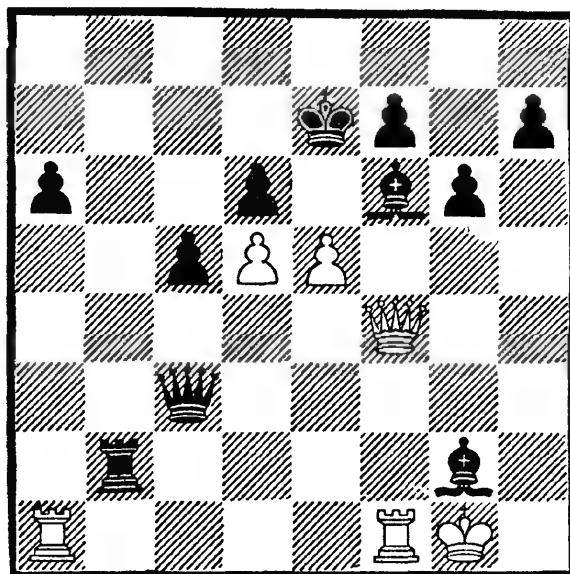
El jaque doble a la descubierta consiste simplemente en dar jaque

Diagrama núm. 21



BLAZEJ - MIKULKA  
(Correspondencia, 1930)  
Juegan las negras

Diagrama núm. 22



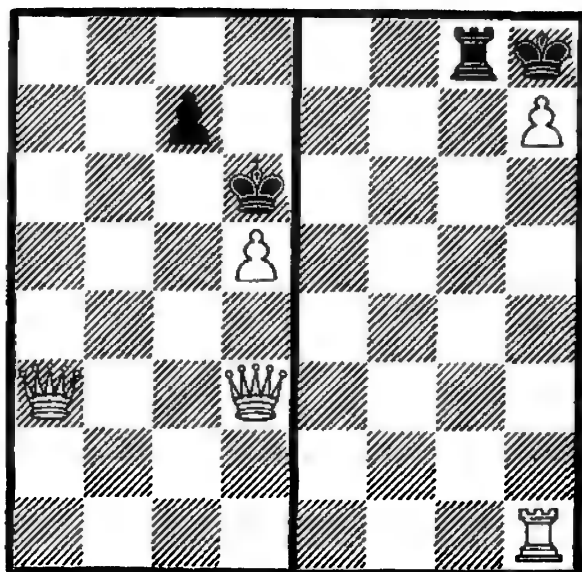
PLATZ - TRIFUNOVIC  
(Olimpiada, 1952)  
Juegan las negras

con las dos piezas a la vez: la activa y la pasiva. Seguramente es el más terrible de los jaques, toda vez que el rey debe moverse necesariamente. El jaque doble lo dan casi siempre dos piezas distintas. Las únicas excepciones pueden producirse en las



posiciones esquemáticas del diagrama número 23.

Diagrama núm. 23



POSICIONES ESQUEMATICAS

En la parte izquierda del diagrama, si las negras cubren el jaque avanzando el peón, las blancas pueden tomarlo al paso y dan jaque con las dos damas a la vez. En la parte derecha, las blancas juegan 1.  $P \times T = T$ , y el jaque doble se produce con dos torres simultáneamente. También si la torre blanca fuera dama, con 1.  $P \times T = D$  el jaque doble sería con dos piezas iguales.

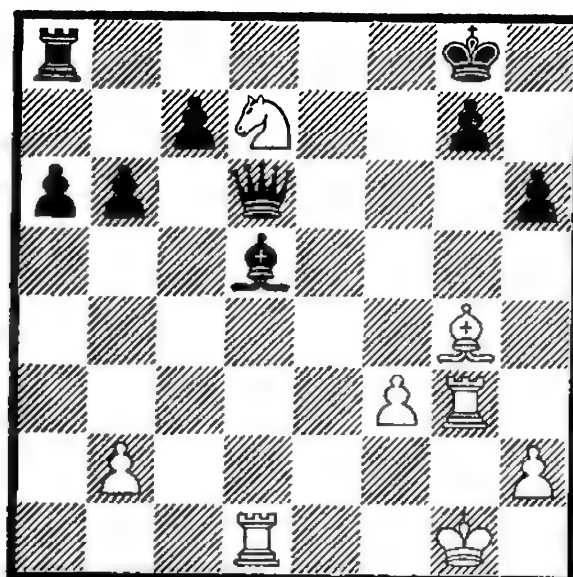
De la misma manera que en los jaques simples a la descubierta, los dobles pueden conducir a la ganancia de material, o forzar posiciones de mate. Los tres diagramas que siguen nos presentan el caso primeramente indicado.

Diagrama núm. 24: Las blancas ganan con 1.  $T \times A!$ ,  $D \times T$ ; 2.  $C6A+$ ,  $P \times C$ ; 3.  $A6R+$ , ganando la dama.

Diagrama número 25: 1.  $D5D+$ ,  $R \times PA$ ; 2.  $D8D$ ,  $T1CR$ ; 3.  $P8R=C+$  (no 3.  $P8R=D?$  por 3. ...,  $T \times D$ ). Las negras pierden la torre de dama.

Diagrama núm. 26: Las negras se conformaron con el empate jugando

Diagrama núm. 24

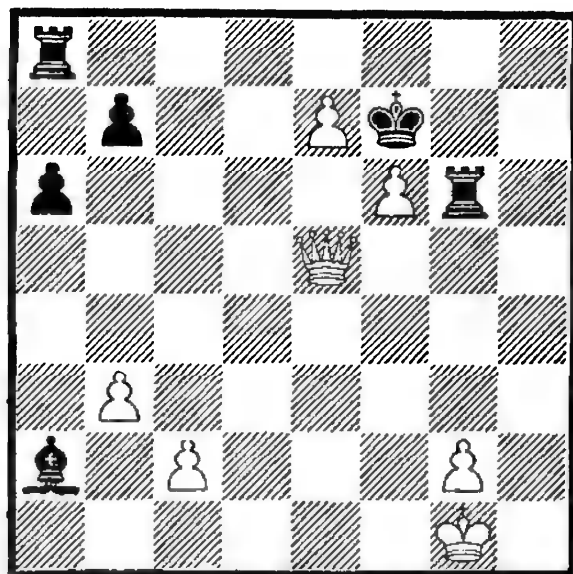


SALWE - MARCO

(Ostende, 1907)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 25



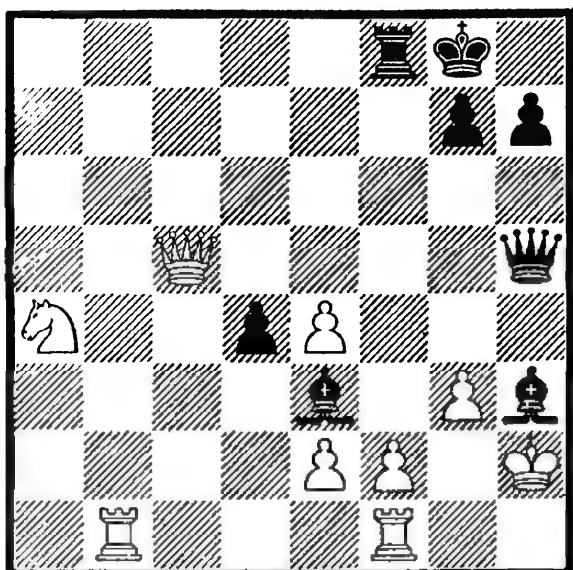
BERATENDE - PILLSBURY

(Chicago)

Juegan las blancas

1. ...,  $D \times D$ ; 2.  $C \times D$ ,  $A \times T$ ; 3.  $T \times A$ ,  $T \times P+$ , etc. Podían haber ganado con 1. ...,  $A \times T!$ ; 2.  $D \times D$ ,  $T \times P+$ , y las blancas no pueden eludir el jaque doble: 3.  $R1T$  (3.  $R1C$ ,  $T4A+$  y 4. ...,  $T \times D$  mate), 3. ...,  $A7C+$ ; 4.  $R1C$ ,  $T \times P+$ ; 5.  $R2T$ ,  $A6A+$ , etc

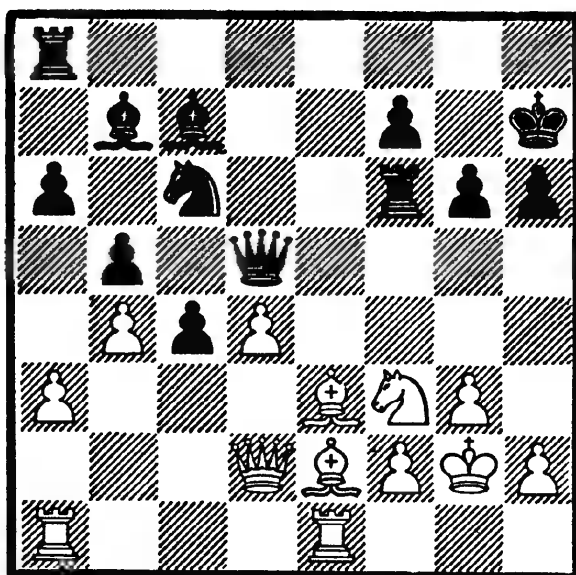
Diagrama núm 26



KASHDAN - HOROWITZ  
(Nueva York, 1939)  
Juegan las negras

Veamos ahora ejemplos del segundo caso: el jaque doble que conduce al mate.

Diagrama núm. 27

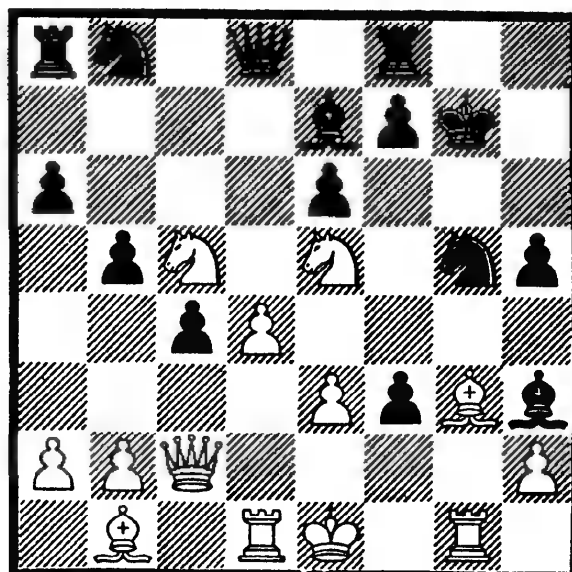


POPOV - RIUMIN  
(Moscú, 1925)  
Juegan las negras

El encaminamiento del rey contrario hacia casillas peligrosas, sin regreso posible, es una de las for-

mas más frecuentes de jaque doble y consiguiente mate. En la posición del diagrama número 27, después de 1. ..., T×C; 2. A×T, D×A+; 3. R×D, C×PD+, el rey blanco no puede dirigirse hacia las casillas 2R y 2CR. Tiene, pues, que jugar forzosamente 4. R4C, A1A+, y rendirse inmediatamente (5. R4T, C6A, mate).

Diagrama núm. 28



LAMPARTER - GREEN  
(Campeonato de Australia, 1938)  
Juegan las blancas

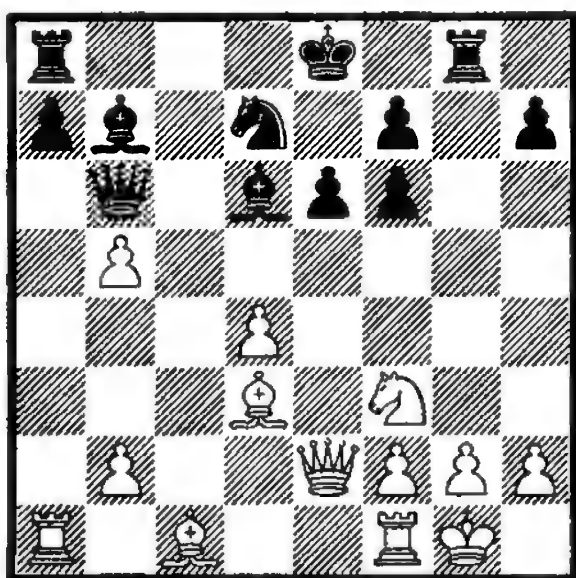
Diagrama núm. 28: Para dar el jaque doble es aquí indispensable liberar previamente la casilla 5R, y desviar el caballo negro de 4CR: 1. C6A!, C×C; 2. D7T+, C×D; 3. A5R+ y mate a la próxima (3. ..., R3T; 4. A7C mate).

Es muy característico el giro que se produce en la posición del diagrama número 29: 1. ..., D×PD!. No es posible responder 2. C×D por 2. ..., T×P+; 3. R1T, T×PT+; 4. R1C, T8T mate. Las blancas continuaron 2. P3T, y después de 2. ..., C4R!; 3. C×D, T×P+; 4. R1T, T7T+!! tuvieron que abandonar (5. R×T, C5C+!; 6. R1C, A7T mate).

En una famosa miniatura, Reti ganó a Tartakower (posición del dia-

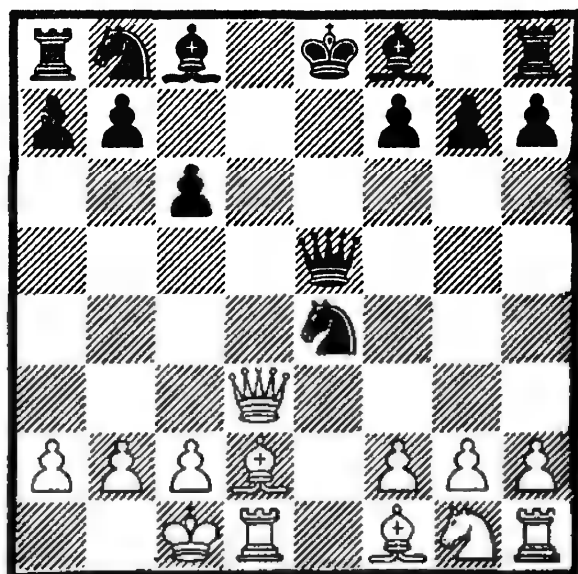


Diagrama núm. 29



KORODY - BENKÖ  
(Budapest, 1951)  
Juegan las negras

Diagrama núm. 30

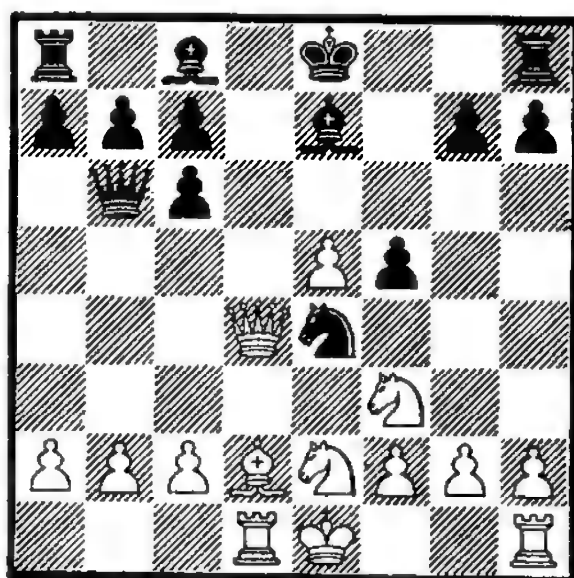


RETI - TARTAKOWER  
(Viena, 1910)  
Juegan las blancas

grama núm. 30) con una combinación de jaque doble: 1. **D8D+!**, **R×D**; 2. **A5CR+**, **R2A** (2. ..., **R1R**; 3. **T8D** mate); 3. **A8D**, mate.

Temas parecidos se han dado en muchas otras partidas. Veamos dos ejemplos.

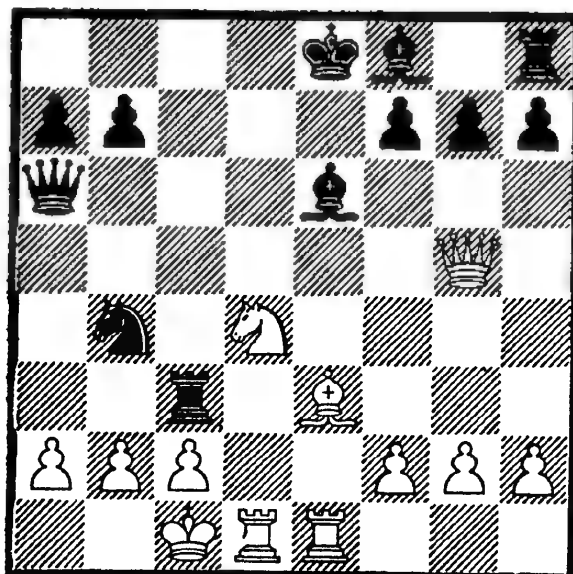
Diagrama núm. 31



VUKOVIC - DEUTSCH  
(Zagreb, 1920)  
Juegan las negras

Diagrama núm. 31: En lugar de cambiar las damas, con excelente juego, las negras cometieron un grave error: 1. ..., **A4A?**. Siguió 2. **D8D+!!**, **R×D**; 3. **A5C+**, **R1R**; 4. **T8D+**, **R2A**; 5. **P6R+!**, **R×P** (5. ..., **A×P**; 6. **C5R** mate); 6. **C4A+**, **R2A**; 7. **C5R**, mate.

Diagrama núm. 32

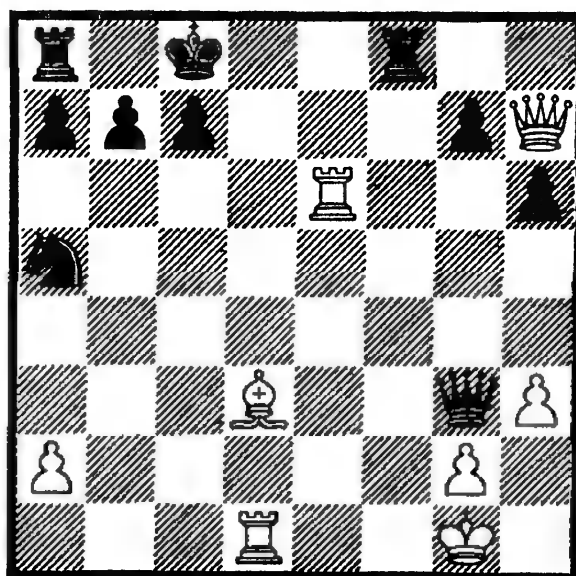


BONSCH OSMOLOVSKI - BARANOV  
(XXI Campeonato Ruso)  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 32: Al sacrificio de dama, 1. **D8D+!!**, **R×D**, siguió un doble de torre y caballo, 2. **C×A+**. Si 2. ..., **R1R** (2. ..., **R1A**; 3. **T8D**, mate), entonces 3. **C×P+**, **A×C**; 4. **A5C+!**; y si 2. ..., **R2R**, sigue 3. **A5C+**, **P3A**; 4. **C8D+**, con mate en dos jugadas.

Los tres próximos ejemplos nos muestran interesantes combinaciones de doble jaque diferentes (diagrama n.º 33) y doble jaque con distintas descubiertas (diagramas números 34 y 35).

*Diagrama núm. 33*

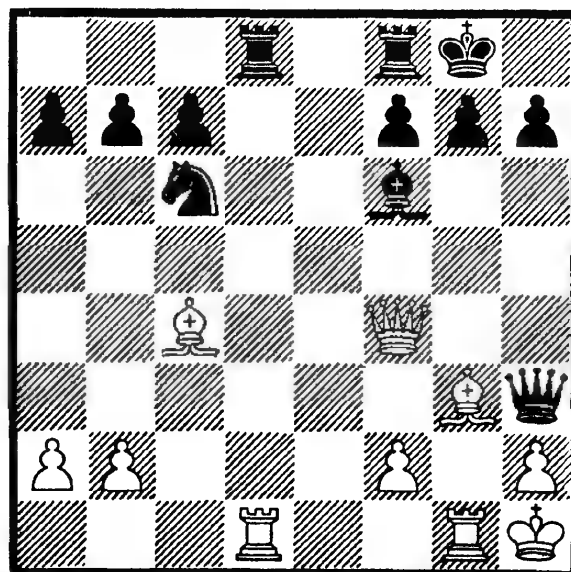


STEINITZ - SCHLESSER  
(Londres, 1863)  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 33: 1. **D5A** (amenaza 2. **T8R**, jaque doble y mate), 1. ..., **T×D**; 2. **T8R+**, **R2D**; 3. **A5C**, segundo doble jaque, y mate.

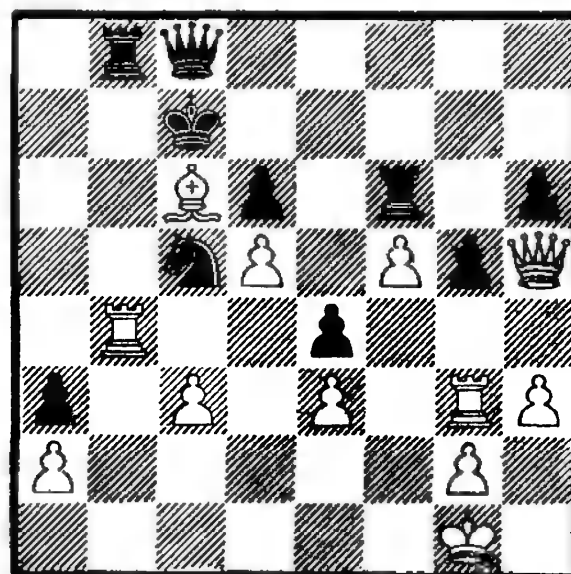
Diagrama núm. 34: 1. **D×A!**. Si 1. ..., **P×D** sigue 2. **A5R**, **R1T**; 3. **A×PAR** mate. Las negras respondieron 1. ..., **T×T**, y continuó 2. **D×PC+**, **R×D**; 3. **A5R+**, **R3T**; 4. **A7C+**, **R4T**; 5. **A2R+**, **R5T**; 6. **A6A**, mate. Las cuatro últimas jugadas responden a un juego absolutamente conjuntado entre una torre y dos alfiles.

*Diagrama núm. 34*



NEUMANN - BERGMANN  
(Club Ajedrez Praga, 1913)  
Juegan las blancas

*Diagrama núm. 35*



MASON - WINAWER  
(Viena, 1882)  
Juegan las blancas

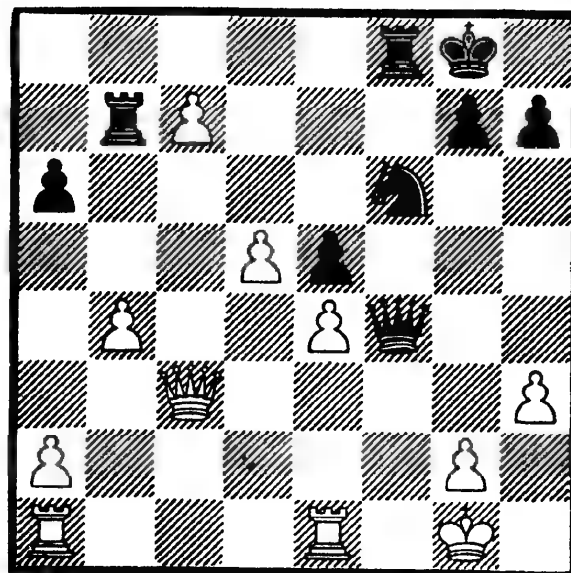
Diagrama núm. 35: Después de 1. **T×PC!**, **P×T**; 2. **D7T+**, **C2D** (2. ..., **R1D**; 3. **D8T+**, **R2R**; 4. **D7C+**, **T2A**; 5. **P6A+**); 3. **A×C**, si las negras responden 3. ..., **D×A**, sigue 4. **T4A+**, **R1D**; 5. **D8T+**, **R2R**; 6. **D×T**, y no hay defensa contra 7.

**(Estudio)**

En el estudio de Lockcock (diagrama número 36), las blancas, en inferioridad de material y amenazadas de perder más, consiguen tablas de la manera siguiente: 1. **T8D+!**, **R×T**; 2. **A5C+**, **R1R**; 3. **A7D+!**, **R×A**; 4. **T7R+**, **R1D+**; 5. **T6R+**, **R2D!** 6. **T7R+**, etc.

Es muy corriente el jaque perpetuo con la dama, dándolo alternativamente en dos casillas diferentes.

*Diagrama núm. 37*



UNZICKER - AVERBACH

(Interzonal, 1952)

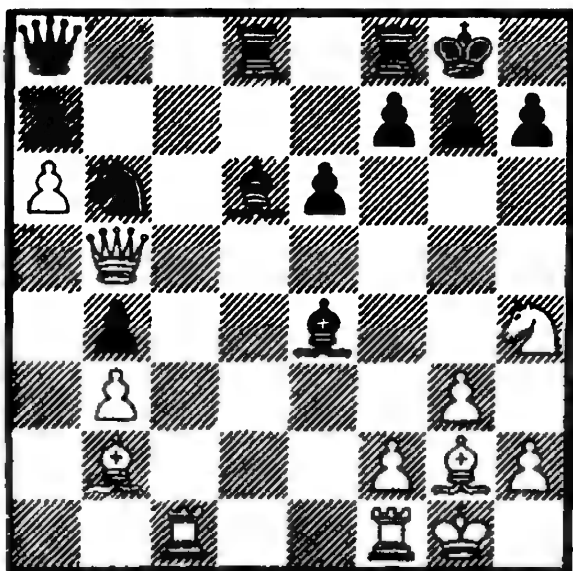
## Juegan las negras

En la posición del diagrama número 37 parece que el peón blanco 7AD no pueda ser detenido, y cuesta una torre. Siguió 1. ..., T×PA!; 2. D×T, C5C!; 3. P×C, D7A+; 4. R2T, D5T+. Tablas.

Diagrama núm. 38: Las blancas tienen un peón menos, y los intentos de ataque no tendrían éxito (1. D5C, P3A). Después de 1. A×P!, R×A; 2. D5C+, R1T; 3. D6A+, R1C; 4. D5C, lograron tablas por jaque perpetuo.

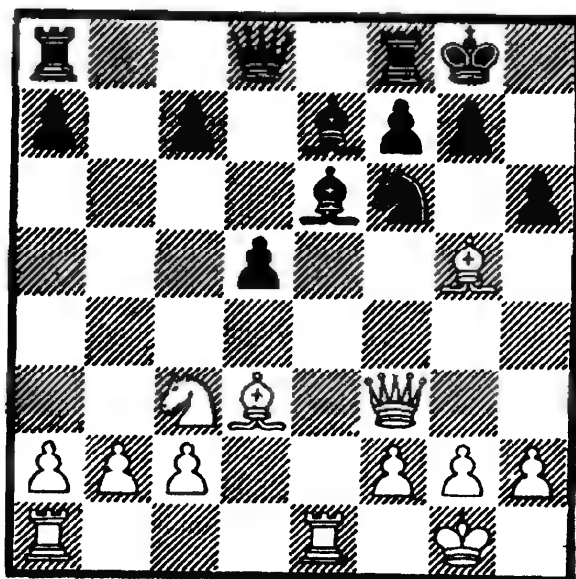
Diagrama núm. 39: Las blancas forzaron el empate como sigue: 1.

Diagrama núm. 38



OPOCENSKI - KOTOV  
(Moscú-Praga, 1946)  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 39



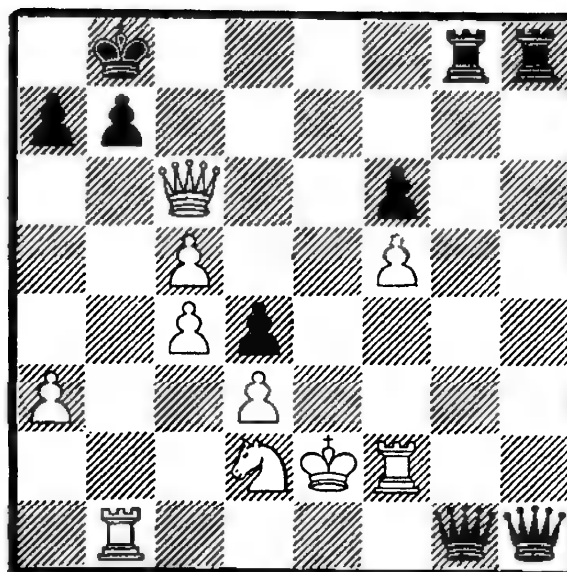
ALEKHINE - LASKER  
(Moscú, 1914)  
Juegan las blancas

**A**×P, **P**×A; 2. **T**×A!, **P**×T; 3. **D**3C+, **R**1T; 4. **D**6C. Las negras no pueden escapar al jaque perpetuo. Por ejemplo, 4. ..., **D**1R; 5. **D**×P+, **R**1C; 6. **D**5C+, **R**1T (6. ..., **R**2A; 7. **A**6C+); 7. **D**6T+; o bien 4. ..., **A**3D; 5. **D**×PT+, **R**1C; 6. **D**6C+, etc.

En todos estos casos y otros análogos son tablas reglamentariamente cuando la misma posición se reproduce tres veces.

Es muy frecuente en el final que el rey atacado no pueda escapar de la zona de jaques. Algunas veces ocurre también en el medio juego.

Diagrama núm. 40

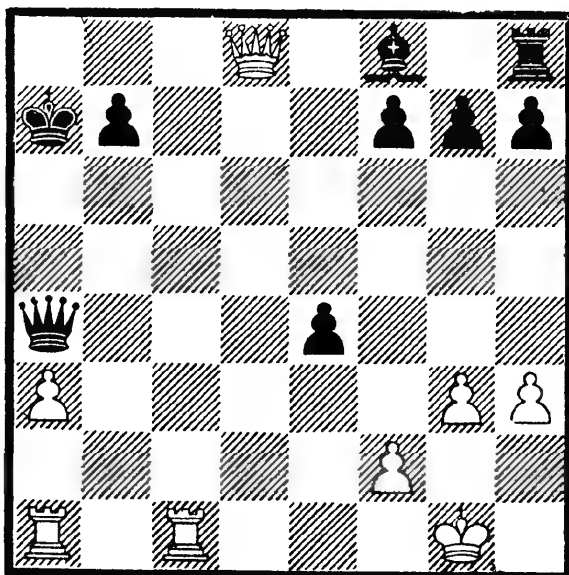


KASPARIAN - TSCHECHOVER  
(Erivan, 1936)

Diagrama núm. 40: Las blancas fuerzan las tablas sacrificando una torre: 1. **T**×P+, **R**1T; 2. **T**×P+, **R**×T; 3. **D**6C+, **R**1T; 4. **D**6T+, **R**1C; 5. **D**6D+, **R**1A; 6. **D**6R+. El rey negro no puede escapar de la octava fila, porque si 6. ..., **R**2C, con 7. **D**6D+ debe regresar.

Diagrama núm. 41: Las negras están perdidas. Llevan calidad de desventaja y las blancas amenazan, además, un ataque de mate jugando T8AD. No obstante, buscaron su salvación en forma brillante, 1. ..., **A**4A!; 2. **D**×T, **A**×P+. Las blancas hubieran podido ganar jugando 3. **R**2C!; por ejemplo 3. ..., **P**6R; 4. **R**3A, **P**4A; 5. **D**×PC; o bien 3. ..., **D**6C; 4. **D**×PC, **D**6AR+; 5. **R**2T, etc. Pero respondieron 3. **R**×A?, calculando, al parecer, la continuación 3. ..., **D**5D+?; 4. **R**2C, **D**7D+; 5. **R**1T,

Diagrama núm. 41



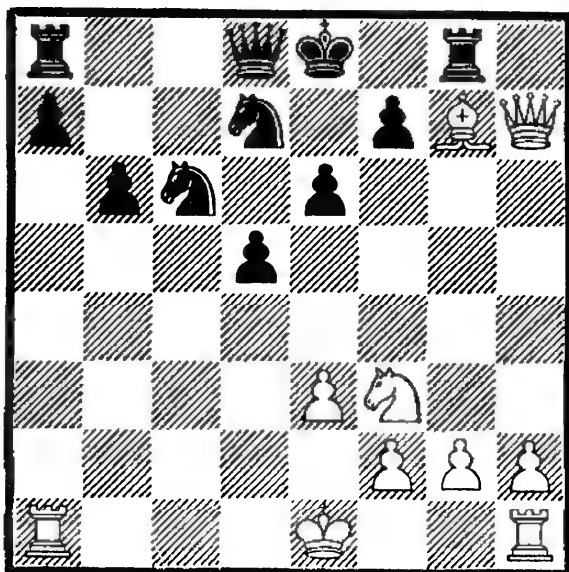
LEONHARDT - MIESES

(Match 1905)

Juegan las negras

omitiendo la fina jugada 3. ..., D6C!, después de la cual el jaque perpetuo ya no puede evitarse: 4. D8D, D6AR+; 5. R1R, D6R+; 6. R1D, D8C+; 7. R2D, D7A+; 8. R3A, D4A+. Tablas.

Diagrama núm. 42



GELLER - GOLOMBECK

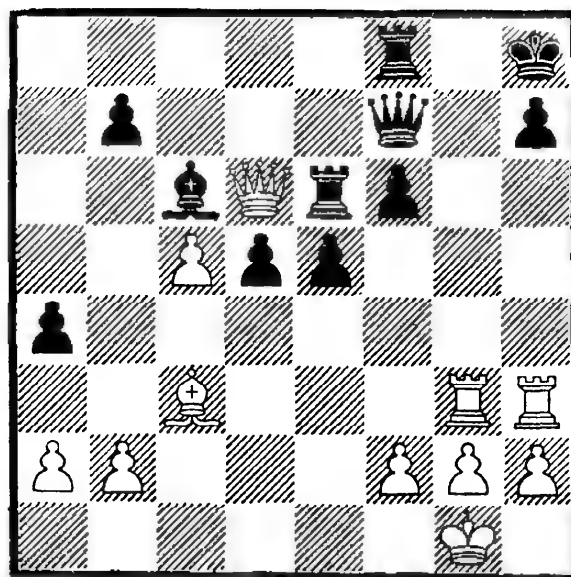
(Budapest, 1952)

Juegan las negras

En una partida Geller-Golombek (diagrama núm. 42), las negras se hallaron en posición apurada, a pesar de su ventaja de peones. A la al parecer forzada 1. ..., R2R, seguiría 2. T4T y 3. T4AR. Pero Golombek supo forzar un rápido empate: 1. ..., C3A!; 2. A×C, D×A; 3. D×T+, R2D; 4. C5R+ (o bien 4. D×T, D×T+; 5. R2R, D7C+, etc.), 4. ..., C×C; 5. D×T, C6A+!; 6. P×C, D×T+; 7. R2R, D7T+, tablas.

También pueden crearse zonas de jaque perpetuo con otras piezas, la dama aparte.

Diagrama núm. 43



GROHE - MÜHLBACH

(Mannheim, 1935)

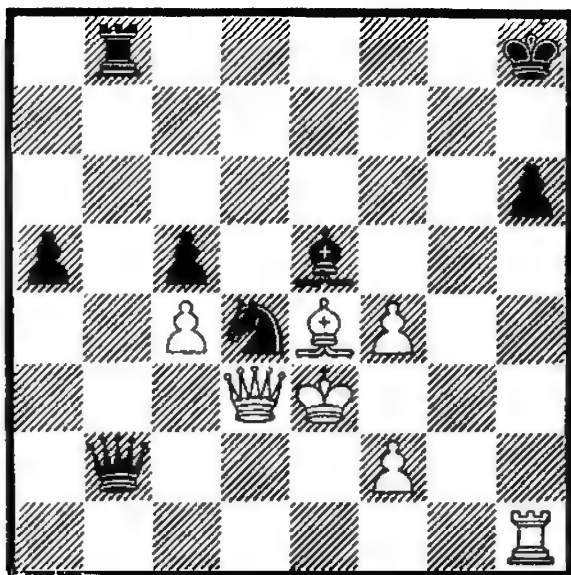
Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 43 la dama blanca está «cazada». Pero la sobrecargada dama negra (defensora de las casillas 3R y 2TR negras) posibilita la siguiente combinación de tablas: 1. T×P+, R+T (1. ..., D×T; 2. D×T); 2. T3T+. Tablas. La torre blanca puede dar jaque constantemente desde la tercera horizontal.

En la posición del diagrama número 44, Steinitz consideró que es



Diagrama núm. 44



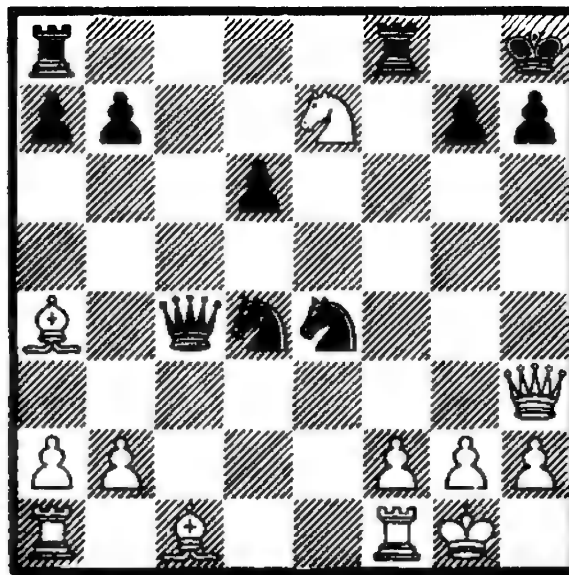
STEINITZ - JANOWSKI  
(Nuremberg, 1896)  
Juegan las blancas

taba perdido por la amenaza T6C de las negras, y después de jugar 1. T×P+?, abandonó sin esperar la respuesta del adversario. La continuación podía haber sido 1. ..., R2C; 2. T7T+, R1A; 3. P×A, D8A+; 4. D2D, T6C+; 5. A3D, T×A+!; 6. R×T, D1C+ y 7. ..., D×T. Sin embargo, la posición es de empate jugando exactamente: 1. P×A, T6C; 2. T×P+, R2C; 3. T7T+, R1A; 4. T8T+, R2R; 5. T1T+, R3R; 6. T6T+, no siendo posible 6. ..., R×P por 7. P4A mate, y sin que la marcha hacia el flanco de dama resuelva nada. También es tablas si 2. ..., R1C; 3. A5D+, R2C; 4. T7T+, etc. La zona de jaque perpetuo creada por la torre, el alfil y el peón se presenta con relativa frecuencia.

Diagrama núm. 45: Las negras juegan 1. ..., C7R+ y perdieron. Podían salvarse de la manera siguiente: 1. ..., D×T+; 2. R×T, T×P+; 3. R1R (3. R1C?, C7R+ y 4. ..., T8A mate), 3. ..., T7R+; 4. R1A (4. R1D?, C7A mate), 4. ..., T7AR+. Tablas.

Es asimismo muy corriente el caso de que el rey atacado disponga

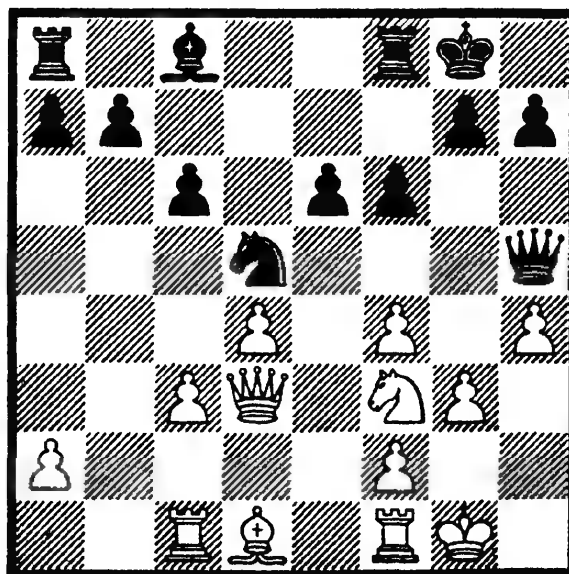
Diagrama núm. 45



SCHLENSKER - SAENGER  
Juegan las negras

de una casilla de escape para eludir el jaque perpetuo, pero no aprovechable a causa de una fuerte amenaza secundaria del contrario.

Diagrama núm. 46

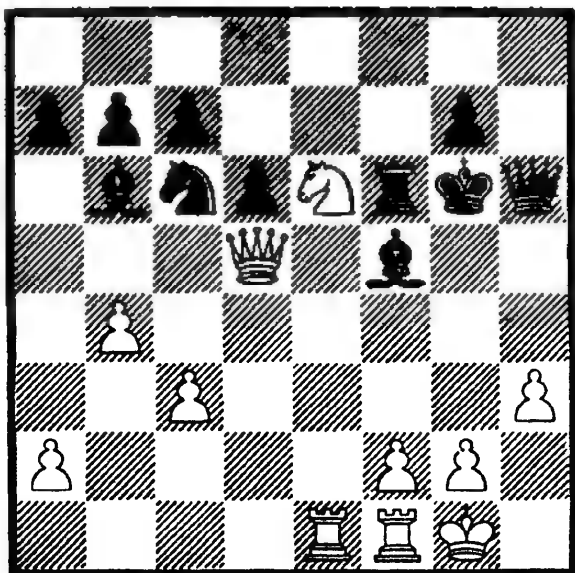


JANOWSKI - CAPABLANCA  
(Nueva York, 1924)  
Juegan las negras

Un sencillo ejemplo nos presenta el diagrama número 46. Las negras, cuya posición es visiblemente inferior (alfil de dama pasivo, peón de

rey débil), fuerzan el empate con 1. ..., C×PAR; 2. P×C, D5C+; 3. R1T, D6T+; 4. R1C, D5C+. Las blancas no pueden aprovechar la casilla 2TR para refugiarse, toda vez que si 5. R2T sigue 5. ..., D×PA+ y 6. ..., D×T.

Diagrama núm. 47

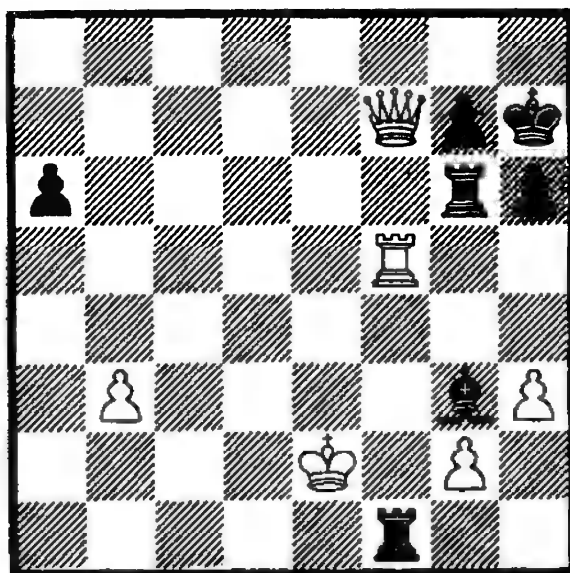


DOBIAS - FOLTYS  
(Mar. Lazne, 1951)  
Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 47, las blancas, que tienen ligera ventaja material, no apreciaron posibilidad de reforzar el ataque. Por ello eligieron la interesante combinación de empate que sigue: 1. P4C!, A×C; 2. T×A, D×P; 3. T×T+, R×T (3. ..., P×T?; 4. D8C+, ganando la dama); 4. D5AR+, R2R; 5. T1R+, C4R; 6. T×C+!, P×T; 7. D×P+, R1A; 8. D5AR+, R1C; 9. D6R+, R1T; 10. D8A+, R2T; 11. D5A+. Ahora las negras no pueden jugar 11. ..., R3T por 12. P5C+, y por consiguiente, el rey no puede escapar de la zona de jaques si la dama blanca conserva la diagonal blanca 3TR-8AD. Continuó todavía: 11. ..., P3C; 12. D7D+, R1C (12. ..., R3T; 13. P5C+); 13. D8R+, R2C; 14. D7D+. Tablas.

Otra interesante conclusión por jaque perpetuo nos presenta la posi-

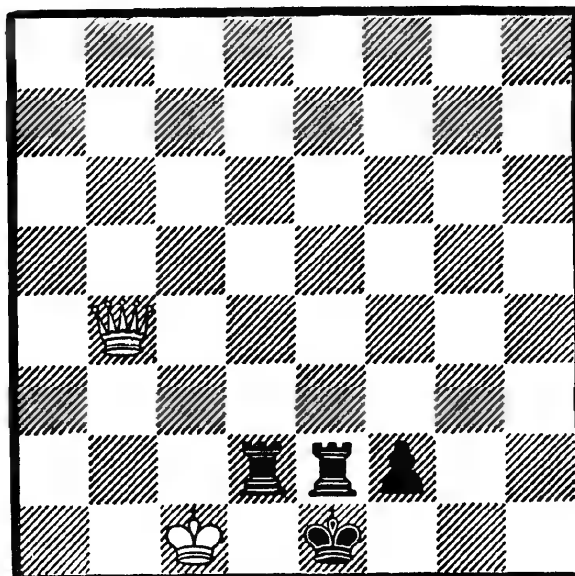
Diagrama núm. 48



BRACH - DEDRLE  
Juegan las negras

ción del diagrama número 48. Después de 1. ..., T3R+!, si las blancas responden 2. D×T, sigue T8R+, y si 2. R×T, entonces T8R mate. Las blancas tuvieron que conformarse con el empate: 2. R2D, T3D+; 3. R2A, T3AD+; 4. R2D, etc. El intento 4. R2C? fracasaría a causa de 4. ..., A4R+; 5. R3T, T8T+; 6. R4C, A6A mate.

Diagrama núm. 49



J. BERGER  
(1890)



Y para terminar, un curioso estudio de Berger (diagrama núm. 49). Si 1. ..., **P8A=D?** (mejor es 1. ..., **P8A=C!**; 2. **D4TR+**, **T7A**; 3. **D4R+**, **T7D7R**; 4. **D4CD+**, **C7D**), las blancas dan jaque perpetuo con la dama en

las casillas 4TR, 1TR, 4R y 4CD, según las negras cubran los jaques. La dama sola puede aquí salvar una posición en la cual el adversario está en posesión de dama y dos torres.

## II. EL REY «AHOGADO»

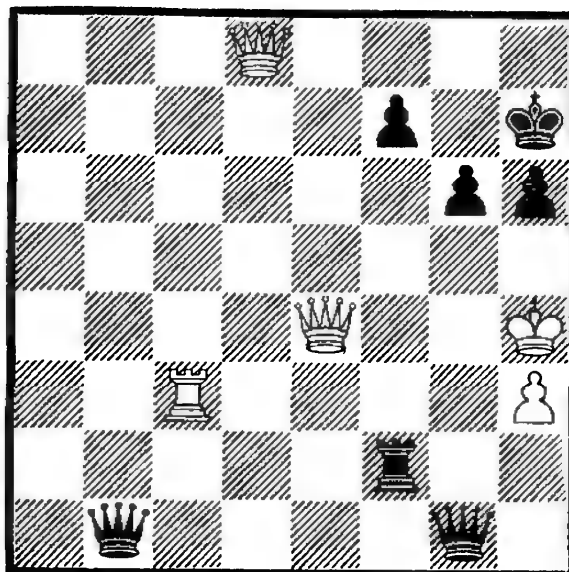
Raramente finaliza una partida en tablas por «ahogo», dadas las excepcionales circunstancias que han de concurrir para que ello sea posible. Puede decirse que sólo se «ahoga» al rey adversario cuando el conductor del bando fuerte no ha tenido en cuenta tal posibilidad, o bien en determinadas posiciones ilógicas e imprevisas que pueden calificarse de excepción que confirma la regla.

Aunque el «ahogo» es elemento propio del final de partida, vamos a ver a continuación algunos ejemplos con material abundante. La más corriente forma de «ahogo» se presenta cuando el rey del bando débil tiene cortadas todas las casillas de escape, los peones bloqueados y las piezas restantes pueden ser sacrificadas, generalmente dando jaque.

Diagrama núm. 50: 1. **D8TR+**, **R×D**; 2. **T8A+**, **R2C**; 3. **D5R+**, **T3A**; 4. **T8CR+**, **R×T**; 5. **D8R+**, **R2C**; 6. **D8CR+**, **R×D**. Tablas por «ahogo».

En la posición del diagrama número 51 parece que la victoria de las blancas es sólo cuestión de tiempo, dada la ventaja de la calidad y un peón. Pero las negras encontraron una ingeniosa defensa: 1. ..., **R4T!**, para si 2. **T×A** seguir 2. ..., **T×T**; 3. **D×T**, **D7T+**; 4. **R1C**, **D7CR+**, tablas. La partida tuvo un sorprendente desenlace: 2. **D6D**, **D7C+**; 3. **R1A**, **D7D!**; 4. **T6T**, **T1D!**; 5. **D×A**, **D×PD+**; 6. **T2R?** (para rehuir el empate, toda vez que si 6. **R1C**, **D6R+**; 7. **T×D**, **T8D+**; 8. **R2A**, **T7D+**; 9. **R1R**, **T8D+**, y tablas

Diagrama núm. 50



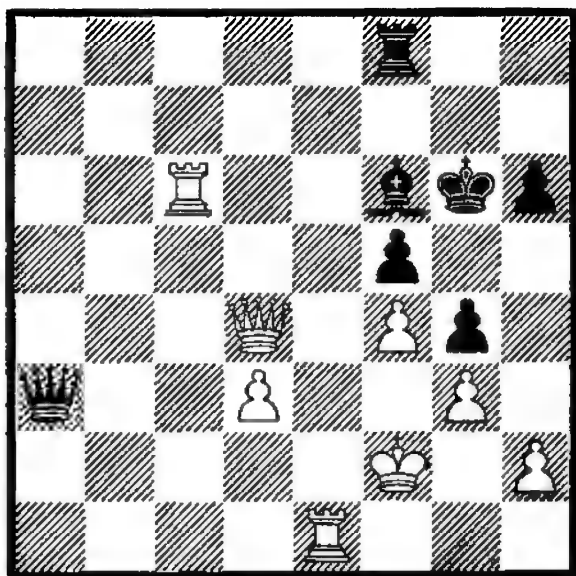
MILLISTVER - RANDVIIR  
(Tallin, 1947)  
(Variante de partida)

por jaque perpetuo, o «ahogado» si se toma la torre. Pero la jugada del texto pierde), 6. ..., **D6AR+**; 7. **R1R**, **D8T+**; 8. **R2A**, **D×P+**; 9. **R1A**, **T8D+**; 10. **T1R**, **D8T+**, y las blancas abandonaron (es mate seguido: 11. **R2A**, **D6A+**; 12. **R1C**, **T×T+**, etc.).

Diagrama núm. 52: Parece que después de 1. ..., **P×A!** las negras ganan, toda vez que si 2. **D×D**, **P×T=D+**; y si 2. **D×PR**, entonces 2. ..., **D5TR+**; 3. **R1C**, **D7C**, máte. Pero las blancas respondieron: 2. **T8A+**, **R×T**; 3. **D5A+**, **R1R**; 4. **D7A+**, **R1D**; 5. **D8A+**, **C1R**; 6. **D7R+!**. Tablas. Si 6. ..., **R×D** el rey blanco está «ahogado», y si 6. ..., **R1A** se repiten posiciones después de 7. **D7C+**.

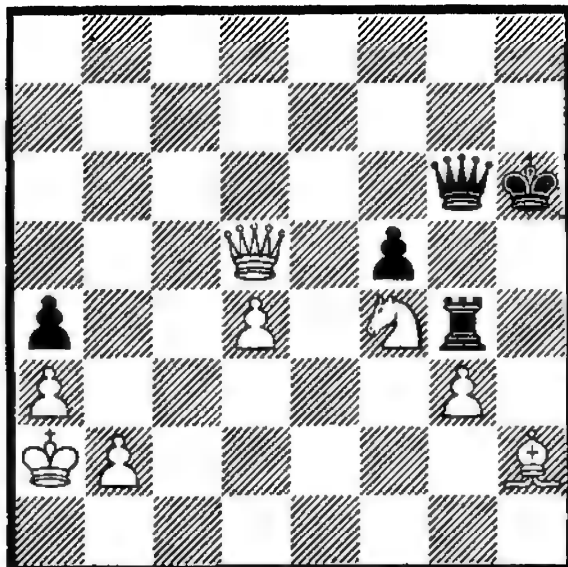
En otros casos el «ahogo» surge al

Diagrama núm. 51



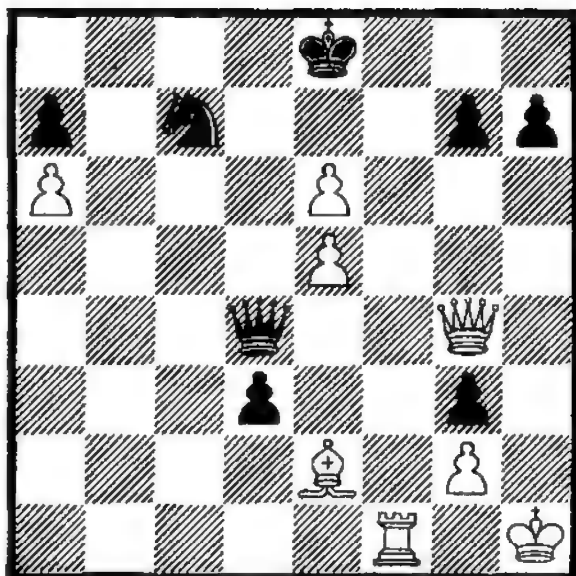
ROMANOVSKI - LOEVENFISCH  
(Leningrado, 1924)  
Juegan las negras

Diagrama núm. 53



A. - JUCHLI  
(Zurich, 1900)  
Juegan las negras

Diagrama núm. 52

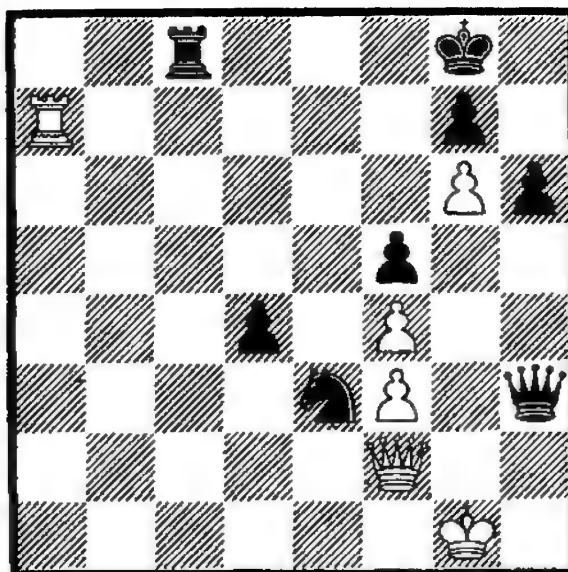


KORN - PITSCHAK  
(Brünn, 1936)  
Juegan las negras

capturarse piezas sacrificadas, quedando cortadas las casillas de escape del rey atacado.

Diagrama núm. 53: 1. ..., T×C!; 2. P×T, D2A!; 3. D×D, «ahogado».

Diagrama núm. 54



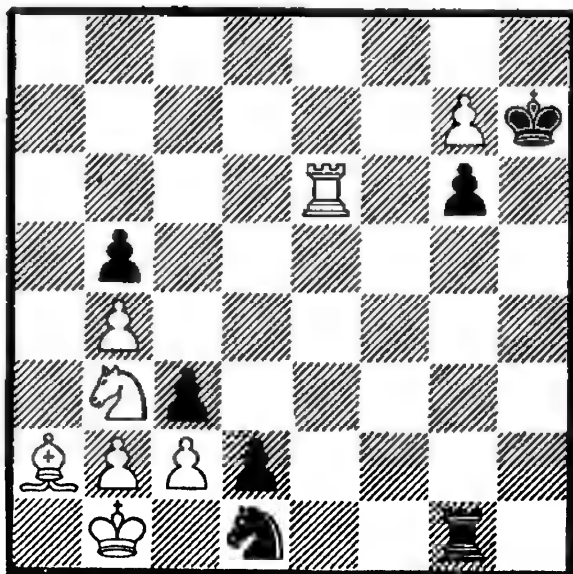
ENIGK - EFFEL  
(Correspondencia, 1957)  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 54: 1. T8T!, T×T; 2. D2T+, T×D. Tablas.

Existe una tercera forma de «ahogado» no corriente en la práctica de la partida, llamada el «auto-ahogo». Consiste en el bloqueo de todas las piezas propias, incluido el rey, de

tal forma que, siendo mano, no pueda moverse pieza alguna.

Diagrama núm. 55



J. DUFRESNE  
(Chess Monthly, IV)  
Juegan las blancas

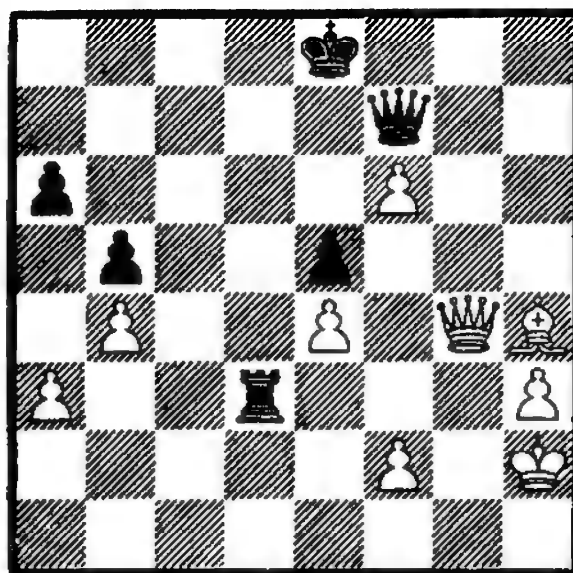
Como ejemplo sencillo (en la composición este tema se presenta a veces de manera muy complicada y difícil), veamos en el diagrama número 55 una composición de Dufresne:

1. P8C=D+!, R×D; 2. T×P+, T×T; 3. C1T+, R2C; 4. P3C, y sea cualquiera la respuesta de las negras el rey blanco queda «ahogado».

Siempre hay que tener en cuenta la posibilidad del «ahogo», especialmente en posiciones prácticamente ganadas. La mayoría de las veces el «ahogo» se produce a causa de una desatención o error grave, y no como resultado de una lógica combinación del juego.

En la posición del diagrama número 56 las blancas podían haber ganado fácilmente después de 1. ..., R1A! (la amenaza era 2. D8A+, T1D; 3. D×T+!, R×D; 4. P7A+, y si 1. ..., R1D, entonces 2. D8C+, D×D; 3. P7A+); 2. D8A+, D1R, continuando 3. D5AR, 3. D5AD, y aun 3. D7C;

Diagrama núm. 56



WALTER - NAGY  
(Raab, 1924)  
Juegan las negras

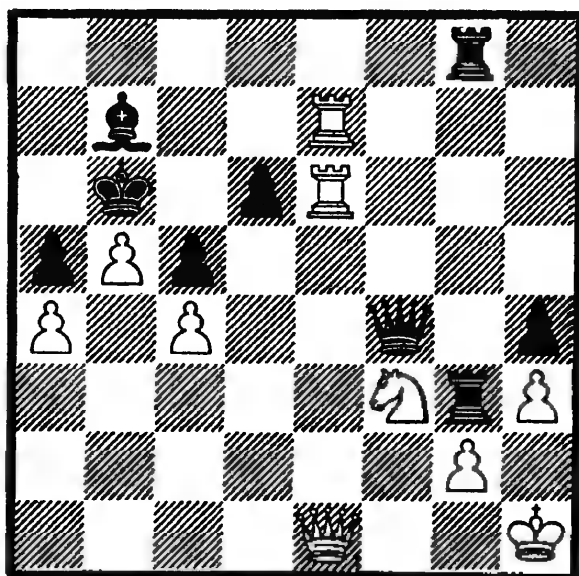
pero se dejaron seducir por la ganancia de otro peón, y jugaron 3. D×P?, calculando la respuesta 3. ..., D2D; 4. A3C!. Sin embargo, las negras contestaron 3. ..., T×PTR+; 4. R×T, D3R+; 5. D×D, quedando «ahogado» el rey negro.

Por ello es aconsejable, para jugadores principiantes, en posiciones con gran ventaja de material, renunciar al último peón móvil o a la última pieza que posea el adversario. Entre jugadores fuertes es rara la partida que termina con «ahogo», cuando uno de ellos posee ventajas considerables.

Para terminar, todavía dos difíciles ejemplos de combinación de «ahogo».

Diagrama núm. 57: Después de 1. T×P+!, D×T; 2. T6R, D×T; 3. D×D+, R2T; 4. C1R, T×PC; 5. C×T, T×C, parece que las blancas pierden por no poder impedir el mortal jaque a la descubierta. Pero siguió 6. D6CD+!, y las negras sólo pueden elegir el tipo de empate: por «ahogo» o por jaque perpetuo.

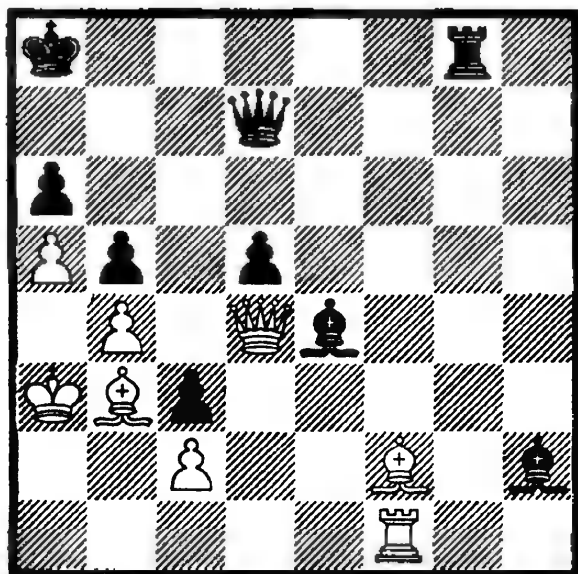
Diagrama núm. 57



LEWITT - PHILIPSTAHL  
(Berlín, 1921)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 58



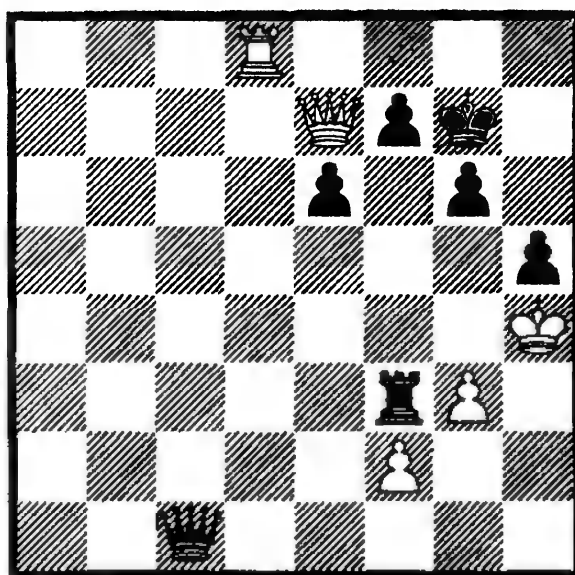
BETGHE - N. N.  
(Berlín, 1920)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 58: 1. A3C!, A×A; 2. T7A!, A4R! (conduciría a un rápido «ahogo» la continuación 2. ..., D×T; 3. A×P+, A×A; 4. D7T+); 3. D2A, A6C; 4. D4D, A4R; 5. D2A, T7C; 6. T8A+, A1C; 7. D6C, D2CD; 8. A×P!, A×A; 9. T×A+, R×T; 10. D8D+ (10. D×D+?, A×D), 10. ..., R2T; 11. D8TD+, R×D. Tablas.

Ambos ejemplos demuestran que ya en el medio juego pueden alcanzarse posiciones de «ahogo», raras pero posibles, cuando uno de los bandos se halla en inferioridad.

Diagrama núm. 59



LAZDIES - ZEMITIS  
(Riga, 1936)

Juegan las blancas

También en la posición que refleja el diagrama número 59 las blancas se salvaron provocando el «ahogo», a pesar de que aún poseían dos piezas fuertes y un peón móvil (3CR): 1. D8A+, R3A; 2. D8T+, R4A; 3. P4C+, P×P; 4. T5D+!, P×T; 5. D8AD+, D×D. Tablas.

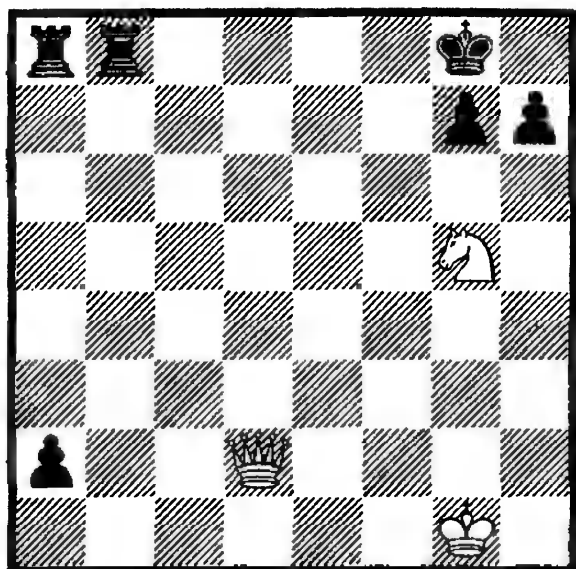
### III. TÍPICAS COMBINACIONES DE MATE

Lo primero que el principiante debe aprender en la táctica son los giros sencillos que conducen al mate.

Ya en sus partidas iniciales se ha encontrado con el peligro de mate en la octava (primera) fila, contra el

cual ha reaccionado «dando aire» al rey (P3TR o P3TD). Más tarde, el nuevo ajedrecista se familiariza y maravilla al mismo tiempo con las primeras combinaciones de mate. Una de ellas es el llamado «mate de la coz». Recuerdo todavía muy bien la formidable impresión que me produjo en mi juventud este mate, según la posición del diagrama número 60.

*Diagrama num. 60*



**Juegan las blancas**

Diagrama núm. 60: 1. D5D+, R1T; 2. C7A+, R1C; 3. C6T+!, R1T; 4. D8C+!, T×D; 5. C7A, mate.

En esta elemental combinación se pueden aprender, no obstante, los principios fundamentales de las posiciones de mate: limitación de la movilidad del rey contrario, taponamiento de casillas limítrofes y, finalmente, apreciación del momento favorable para situar en la casilla adecuada la pieza propia que da el jaque mortal. La zona o círculo de peligro para el rey atacado se llama «red de mate», y su creación depende no solamente de las piezas propias, sino también de las contrarias, que pueden bloquear determinadas casillas (véase en la primera parte de esta obra el apartado «Bloqueo de casillas»).

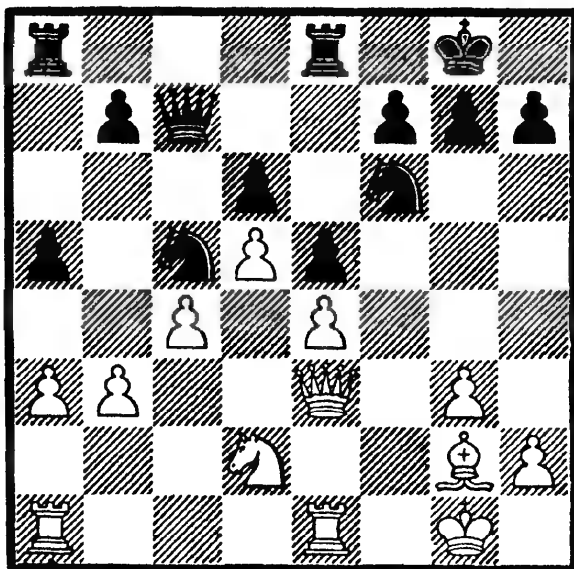
En el ejemplo del diagrama número 60 observemos primeramente que el rey negro, después de 1. D5D+, debe ceder el dominio de la casilla 8CR (1CR) a la dama blanca. Después de 1. ..., R1T; 2. C7A+, R1C; 3. C6T+, R1T, con 4. D8C+ se fuerza el taponamiento de dicha casilla para hacer factible el mate subsiguiente con el caballo. Sin el sacrificio 4. D8C+ el caballo en 7AR interceptaría la acción de su propia dama sobre la casilla 8CR, y el rey negro podría aprovecharla. Después del sacrificio, la torre negra intercepta el paso a su propio rey, evidenciando que las piezas situadas en las casillas limítrofes de su rey contribuyen muchas veces a la creación de redes de mate.

En los capítulos anteriores ya hemos visto numerosos ejemplos de combinaciones de mate, comentando en cada uno de ellos los elementales fundamentos tácticos que concurren, especialmente el aumento de efectividad del juego conjunto de las piezas propias y la limitación de las adversas. Puede decirse que en realidad, la combinación de mate es una lucha para el control del espacio que domina el rey contrario, y que su característica principal es el sacrificio de material para conseguir tal objetivo.

Existen combinaciones de mate que se reiteran con mucha frecuencia en la práctica, bajo determinadas formas. El «mate de la coz» que hemos comentado es una de ellas, y apenas habrá ajedrecista que no se haya encontrado ante la misma en alguna de sus partidas.

En la posición del diagrama número 61 las negras jugaron 1. ..., C5C; 2. D2R, C6D!. No es posible tomar ninguno de los dos caballos negros, toda vez que después de 3. ..., D4A+ seguiría el «mate de la coz». Las blancas lo apreciaron así, y respondieron 3. A3A (no sería suficiente 3. T1AR, D4A+; 4. R1T, C6D7A+; 5. R1C, C6T+; 6. R1T,

Diagrama núm. 61

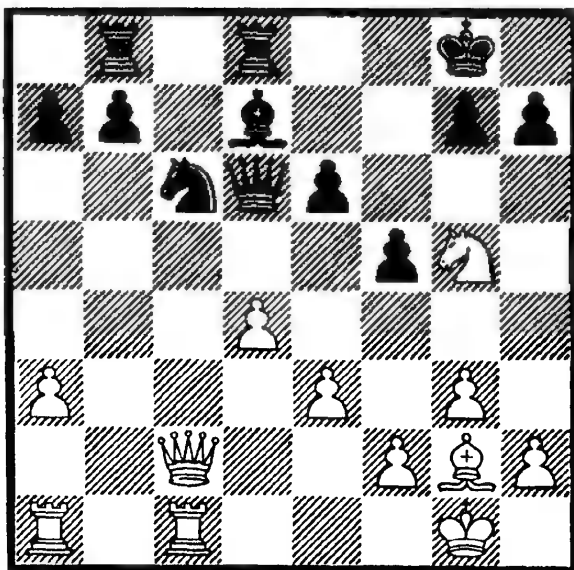


OPOCENSKI - TRIFUNOVIC  
(Zlin, 1945)

Juegan las negras

C5C7A+, etc.) y después de 3. ..., D4A+; 4. R2C, C×T+, las negras ganaron la calidad y la partida.

Diagrama núm. 62



ALEKHINE - GOLOMBECK  
(Margate, 1938)

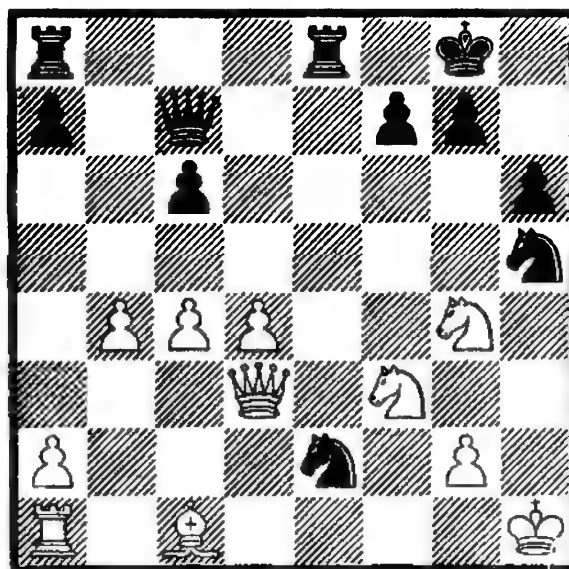
Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 62 Alekhine sorprendió a su contrario con la ruptura 1. P5D!, y ganó después de 1. ..., C2R; 2. P×P,

A×P; 3. T1D, D4R; 4. A×P, P3TR (4. ..., T×T+; 5. T×T, T×A??; 6. T8D mate); 5. C×A, D×C; 6. D7A, etcétera. ¿Pero, como habrían continuado las blancas si Golombek hubiera respondido 1. ..., P×P?. Alekhine consideró 2. A×P!, D×A; 3. T1D, y ahora la dama negra debe abandonar la diagonal 2TD-8CR sin poder impedir 4. D2T+ o bien 4. D3C+. Por ejemplo: 3. ..., D4R; 4. D3C+, A3R (caso contrario viene el «mate de la coz»); 5. C×A, T×T+; 6. T×T, R1T; 7. T7D, etc.

El «mate de la coz» puede producirse también en formas distintas y en su preparación pueden participar otras piezas.

Diagrama núm. 63



PILAR - J. KVICALA  
(Praga, 1899)

Juegan las negras

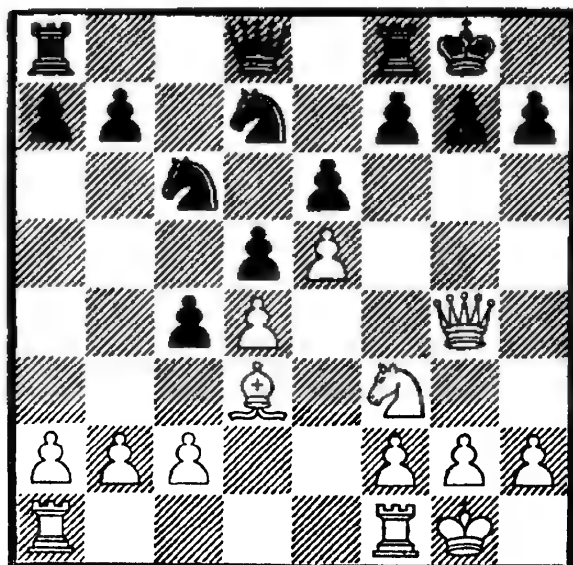
Las negras ganaron en la posición del diagrama número 63 jugando 1. ..., C4T6C+; 2. R2T, C8A+; 3. R1T, T6R! (intercepción de la dama blanca, toda vez que si en seguida 3. ..., D7T+; 4. C×D la casilla 6CR de las negras está defendida); 4. A×T, D7T+; 5. C×D, C6C mate.

Otra combinación conocida, que en la actualidad sólo pasa desaperc-



cibida a jugadores poco experimentados, es el sacrificio de alfil en la casilla 7TR, que permite el ataque combinado de dama y caballo contra el indefenso rey adversario.

Diagrama núm. 64



#### COMPOSICIÓN

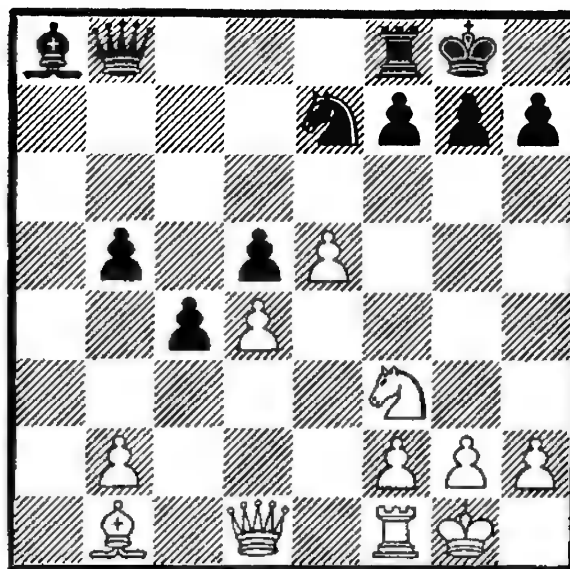
Las blancas juegan y ganan

Una forma elemental de este ataque podemos verla en la posición del diagrama núm. 64: 1. **A×PT+!**; **R×A**; 2. **D5T+**, **R1C**; 3. **C5C**, **T1R** (el mate sólo puede impedirse con 3. ..., **D×C**); 4. **D×P+**, **R1T**; 5. **D5T+**, **R1C**; 6. **D7T+**, **R1A**; 7. **D8T+**, **R2R**; 8. **D×P**, mate.

En posiciones de este tipo, pero con la dama de ataque situada en las casillas 1D y 2R, interceptada por su propio caballo en 3AR, debe considerarse la posibilidad de que el rey atacado pueda salir por su casilla 3CR.

Veamos en el diagrama número 65 la combinación de sacrificio del alfil en 7TR en su versión más difícil: 1. **A×PT+**, **R×A**; 2. **C5C+**, **R3C!** (el regreso del rey sería mortal de necesidad: 2. ..., **R1C**; 3. **D5T**, **T1R**; 4. **D×P+**, **R1T**; 5. **C6R**, **T1C**; 6. **D5T** mate, o bien 2. ..., **R3T**; 3. **D4C**, **C3C**; 4. **P4A!**, **P4A**; 5. **D3T+**, **C5T**; 6. **D×C+**, **R3C**; 7. **D7T** mate); 3. **D4C**

Diagrama núm. 65



SCHLECHTER - WOLF

Juegan las blancas

(en los casos en que el caballo esté defendido, el jaque se da a veces por la diagonal 1CD-7TR), 3. ..., **P4A**; 4. **P×P a. p.**, **P×P** (perdería también 4. ..., **T×P**; 5. **C6R+**, **R2A**; 6. **D×P+**, **R×C**; 7. **T1R+**, o bien 4. ..., **R×P**; 5. **T1R**, seguido de 6. **T6R+**); 5. **C6R+**, **R2A**; 6. **D7C+**, **R×C**; 7. **T1R+**, **R4A**; 8. **D7T+**, **R4C** (8. ..., **C3C**; 9. **D5T+**, **R5A**; 10. **P3C** mate). La mejor continuación es ahora 9. **P4TR+** (en la partida siguió 9. **T×C**, **T1C**; 10. **T3R**, **P5C**; 11. **T3CR+**, **D×T**; 12. **D×T+**, y las negras abandonaron), 9. ..., **R5A**; 10. **D6T+**, **R5C**; 11. **P3A+**, **R6C**; 12. **D7C+**, **R×PT**; 13. **D4C**, mate.

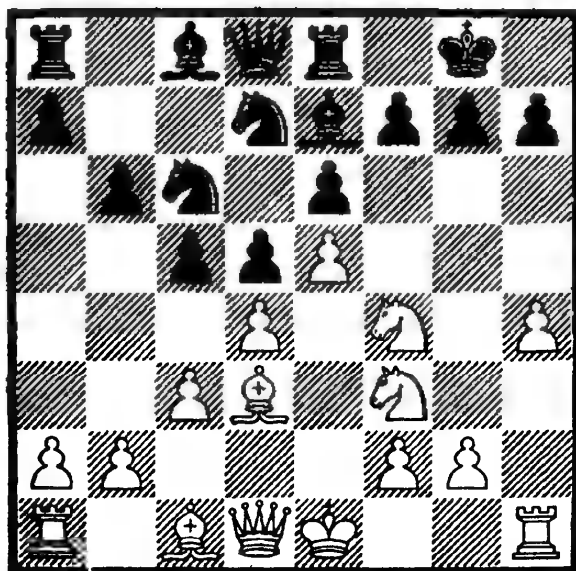
Obsérvese el importante papel que desempeña en la combinación el peón de rey blanco, que corta el paso al rey negro, condenándole a permanecer en su desmantelado flanco. Sin él, el sacrificio de alfil en 7TR resulta a veces incorrecto.

En otros casos la casilla 5CR está controlada por las negras (por ejemplo, con el alfil negro en 2R, o con el **P3AR**). Pero también entonces el sacrificio del alfil en 7TR es jugable si el peón torre rey blanco se halla en su casilla 4TR y la torre de



rey en su casilla de origen. Después de C5C+, A×C (o P×C), las blancas, con P×A (o P×P) abren la columna a su torre y pueden proseguir el ataque combinándolo con la dama.

Diagrama núm. 66



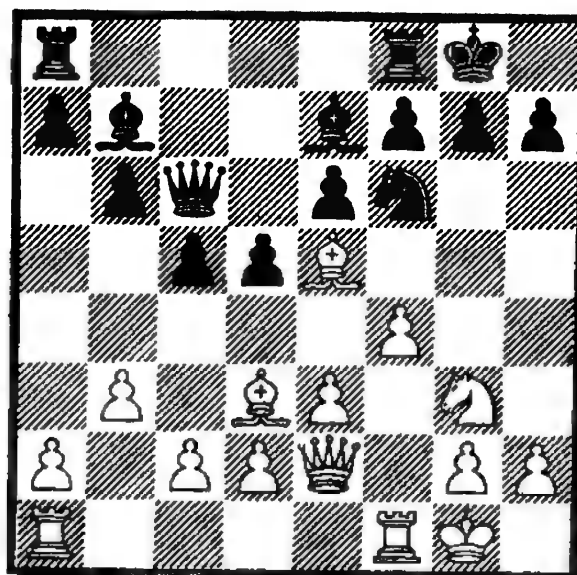
FOLTYS - MOHYLA  
(Ostrava, 1940)  
Juegan las blancas

Veamos el ejemplo del diagrama número 66. Las blancas ganan jugando 1. A×P+, R×A; 2. C5C+, R1C; 3. D5T, A×C (o bien 3. ..., C1A; 4. D×P+, R1T; 5. C5T con rápido mate); 4. P×A, R1A; 5. D8T+, R2R; 6. C6C+, P×C; 7. D×P mate.

Es también un motivo frecuente el sacrificio de los alfiles en las casillas 7TR y 7CR, para eliminar los peones de protección del rey contrario, prosiguiendo el ataque con piezas fuertes.

Diagrama núm. 67: 1. C5T!, C×C (1. ..., C1R; 2. A×PC, C×A; 3. D4C); 2. A×P+!, R×A; 3. D×C+, R1C; 4. A×P!, R×A; 5. D4C+, R2T; 6. T3A, P4R (única para impedir el mate); 7. T3T+, D3T; 8. T×D+, R×D; 9. D7D, A3AR; 10. D×A, y las blancas ganaron en pocas jugadas. Debe tenerse en cuenta que, si

Diagrama núm. 67

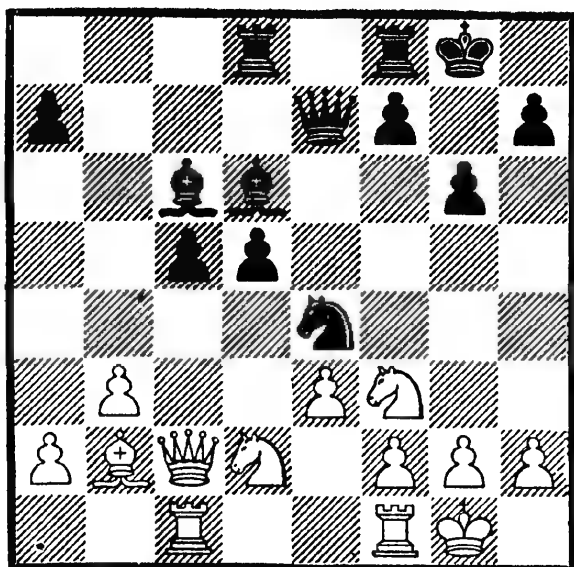


LASKER - BAUER  
(Amsterdam, 1889)  
Juegan las blancas

bien el sacrificio del primer alfil debe ser necesariamente aceptado, no ocurre lo mismo con el segundo. Las negras podían haber respondido 4. ..., P3A, y aún 4. ..., P4A. En tal caso, las continuaciones podían haber sido: 4. ..., P3A; 5. T3A, D1R; 6. D8T+, R2A; 7. D7T; y 4. ..., P4A; 5. T3A, A3A; 6. A×A, T×A; 7. D5C+, R2A; 8. T3T, con ataque decisivo de las blancas.

Diagrama núm. 68: Niemzowitsch se defendió en forma parecida en la posición que refleja este diagrama: 1. ..., C×C!; 2. C×C, P5D; 3. P×P (era necesario 3. T1R), 3. ..., A×PT+; 4. R×A, D5T+; 5. R1C, A×P!; 6. P3A. El tema de las negras es aquí más difícil, toda vez que la jugada 6. ..., T4D puede ser contestada con 7. D4R. La partida continuó 6. ..., TR1R!, y después de 7. C4R (7. R×A?, T7R+), 7. ..., D8T+; 8. R2A, A×T, no sería bueno 9. T×T por 9. ..., D7R+, ganando la dama. Las blancas intentaron un contraataque por la gran diagonal negra: 9. P5D, P4A!; 10. D3A (10. C6A+, R2A; 11. C×T, T×C, etc.), 10. ..., D7C+; 11. R3R, T×C+; 12. P×T,

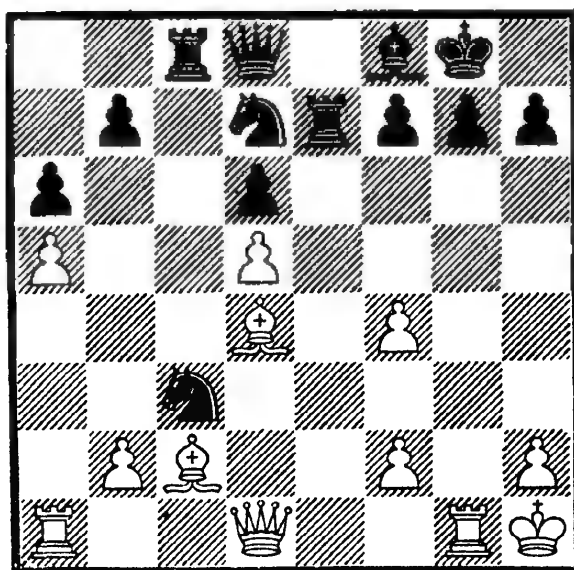
Diagrama núm. 68



NIEMZOWITSCH - TARRASCH  
(San Petersburgo, 1914)  
Juegan las negras

P5AR+; 13. R×P, T1AR+; 14. R5R, D7T+; 15. R6R, T1R+; 16. R7D, A4C, mate.

Diagrama núm. 69



KOSLOV - MIKENAS  
(Campeonato de Lituania, 1953)

En la posición del diagrama número 69 el PCR negro está defendido por el alfil propio, pero la columna caballo rey abierta permite a las blancas sacrificar también am-

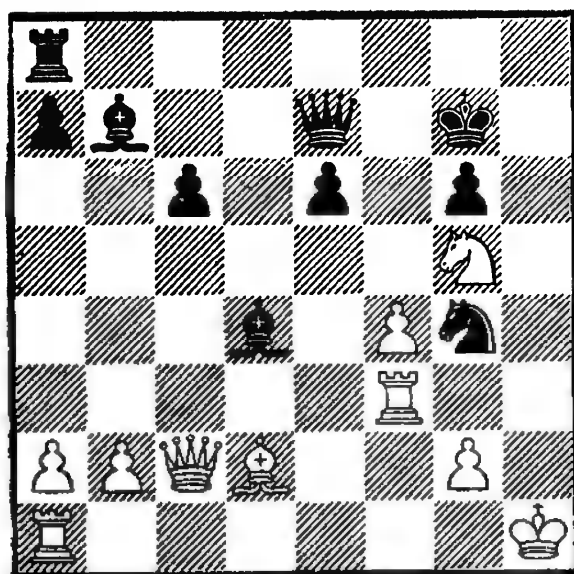
bos alfiles: 1. A×PT+, R×A; 2. D5T+, R1C; 3. A×P!, P3A (3. ..., A×A; 4. T×A+, R×T; 5. T1CR+); 4. A×A+, y las negras abandonaron.

Después de haber analizado las tres combinaciones precedentes, muy frecuentes en la práctica, vamos a continuar el tema subdividiéndolo en diversos apartados para tratar más prolijamente las típicas combinaciones de mate con participación de piezas distintas.

#### A) MATE CON PIEZAS LIGERAS

Primero, algunos mates típicos con los dos alfiles.

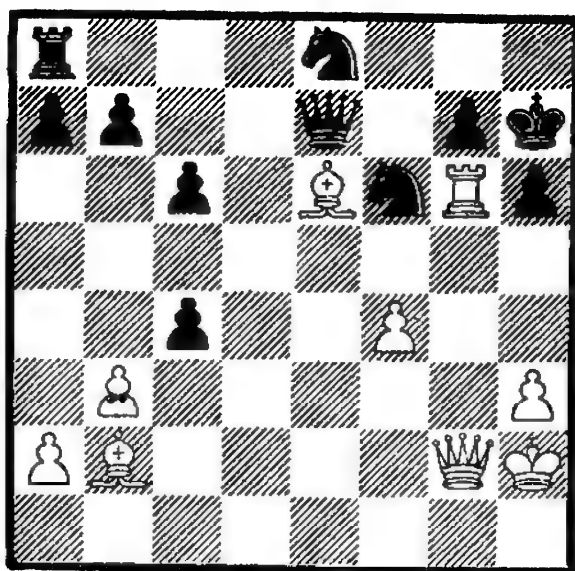
Diagrama núm. 70



GRIGORIEV - TSCHISTIAKOV  
(1935)  
Juegan las negras

Diagrama número 70: Después de 1. ..., D×C!; 2. P×D, las negras dan mate en cuatro jugadas: 2. ..., T1T+; 3. T3TR, T×T+; 4. P×T, P4A+. Las blancas abandonaron. En la posición final la casilla 2TR blanca está controlada por el caballo adversario, pero muy frecuentemente se dan casos en que está bloqueada por un peón propio, y entonces se bastan los dos alfiles solos para dar el mate.

Diagrama núm. 71

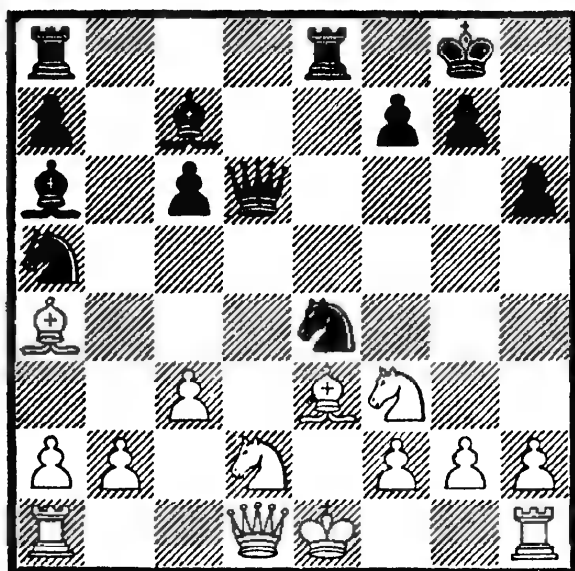


BAUER - GOELLNER  
(Berlín, 1956)

Juegan las blancas

Diagrama número 71: 1. **T×PT+!**, **P×T** (1. ..., **R×T**; 2. **D5C+**, **R2T**; 3. **D4T+**, **R3C**; 4. **P5A** mate); 2. **D8C+**, **C×D**; 3. **A5A**, mate.

Diagrama núm. 72



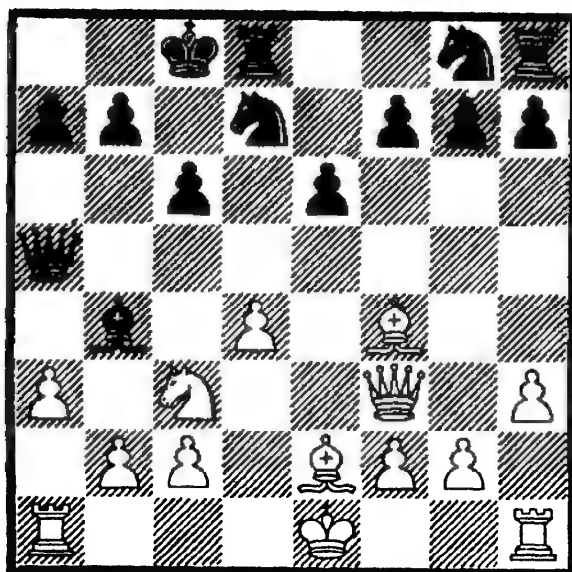
BALK - BARNES  
(Match telegráfico, 1936)

Juegan las negras

Diagrama núm. 72: 1. ..., **C×PAD**;

2. **P×C**, **T×A+**; 3. **P×T**, **D6C+**; 4. **P×D**, **A×P**, mate.

Diagrama núm. 73



CANAL - N. N.

(Budapest, 1933)

Juegan las blancas

Diagrama número 73: 1. **P×A!**, **D×T+**; 2. **R2D**, **D×T** (un conocido tema: desviación de la dama contraria sacrificando las dos torres. En este caso sigue aún el sacrificio de la dama propia para dar mate con los dos alfiles); 3. **D×P+**, **P×D**; 4. **A6T**, mate.

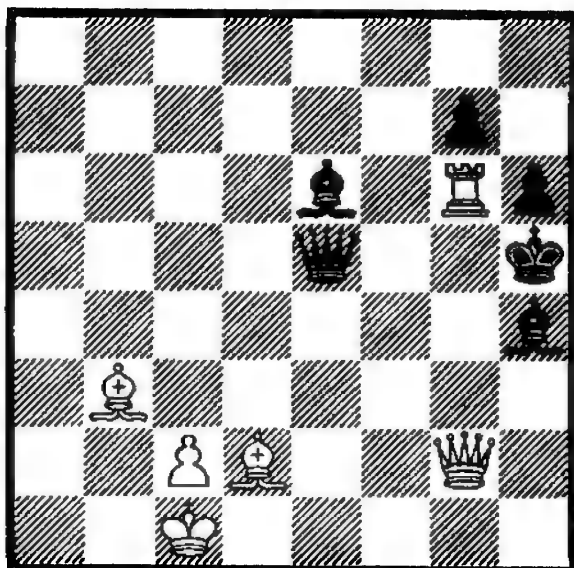
Diagrama número 74: 1. **D4C+**!, **A×D**; 2. **T×PT+!**, **P×T**; 3. **A7A**, mate.

El mate con un solo alfil se produce raramente, y para ello es indispensable que el rey atacado se encuentre bloqueado por sus propias piezas.

Por ejemplo, en la posición del diagrama número 75 las negras fuerzan el bloqueo de una casilla limítrofe, y dan mate con un solo alfil previo sacrificio de dama: 1. ..., **D8A+**; 2. **A1C**, **D6A+**; 3. **A×D**, **A×A**, mate.

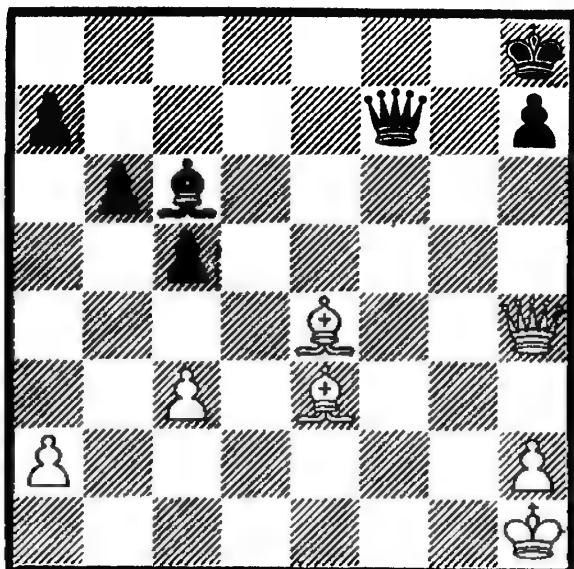
Es muy corriente el mate de caballo como una de las múltiples formas de «mate de la coz», que

Diagrama núm. 74



VACCARONI - MAZZOCHI  
(Roma, 1891)  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 75

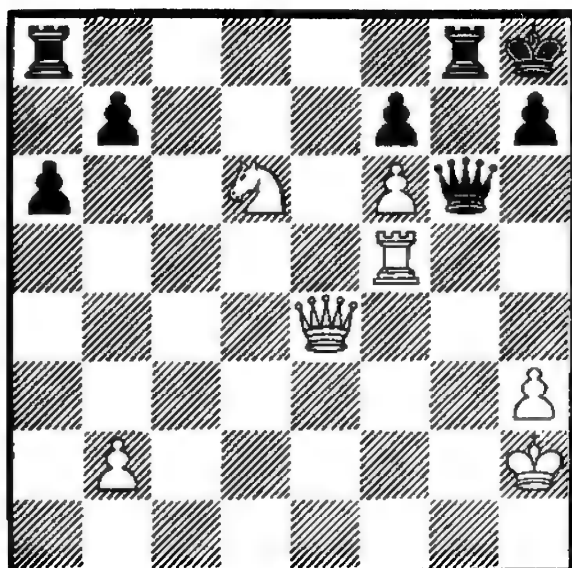


N. N. - PILLSBURY

ya conocemos. Los tres diagramas siguientes reproducen ejemplos de mate con un caballo.

Diagrama número 76: 1. T5C!. Con esta jugada las blancas defienden el mate y al mismo tiempo atacan la dama contraria. No se pueden tomar la torre ni la dama blancas por la

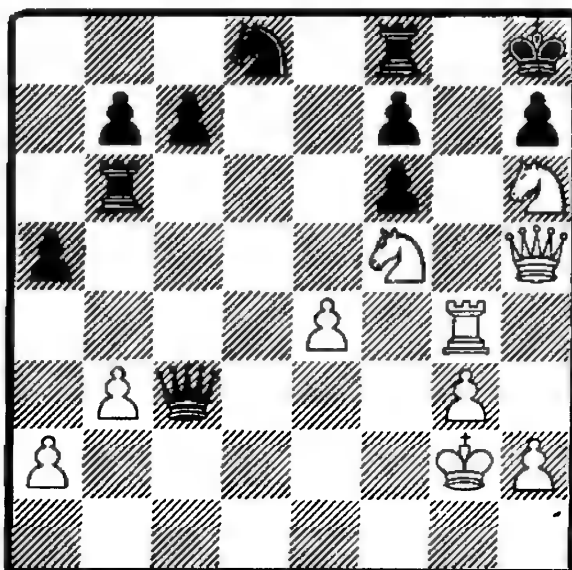
Diagrama núm. 76



SUTA - SUTEY  
(Bucarest, 1953)  
Juegan las blancas

respuesta C×PA mate. Siguió 1. ..., D×P; 2. D4D!, T3C; 3. T×T, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 77

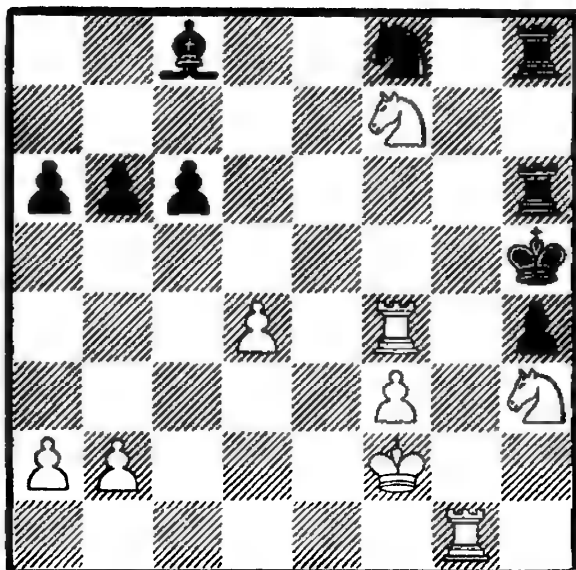


ZOLLNER - HEYWOOD  
Juegan las blancas

Diagrama número 77: Las blancas ganan sacrificando la dama brillantemente: 1. D×P!, C×D (1. ..., T×D;

2. T8C, mate); 2. **T8C+!**, **T×T**; 3. **C×C**, mate.

*Diagrama núm. 78*



**KMOCH - SCHELFHOUT**  
(Amsterdam, 1934)  
Juegan las negras

Diagrama número 78: Las negras están amenazadas de mate en una jugada (1. T5C). Intentaron defenderse jugando 1. ..., **T3C**, pero después de 2. **T5A+!** (liberación de una casilla), 2. ..., **A×T**, siguió 3. **C4A**, mate.

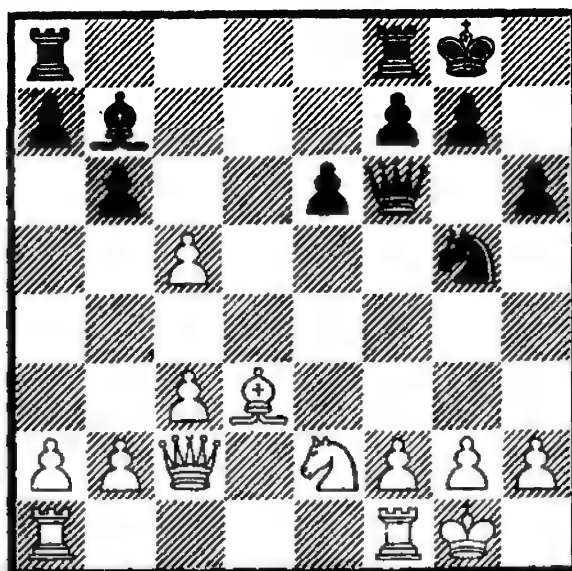
El juego combinado de alfil y caballo puede conducir a diversidad de mates. Es interesante comprobar la manera con que se complementan ventajosamente ambas piezas en los ataques de mate.

Diagrama núm. 79: 1. ..., **C6T+!**; 2. **R1T** (2. **P×C**, **D6A**), 2. ..., **D6A!**; 3. **P×D** (3. **T1CR**, **C×P** mate), 3. ..., **A×P**, mate.

La precedente combinación se produce también en forma distinta. El caballo es la pieza que da el jaque definitivo (véanse los ejemplos prácticos números 38 - 40).

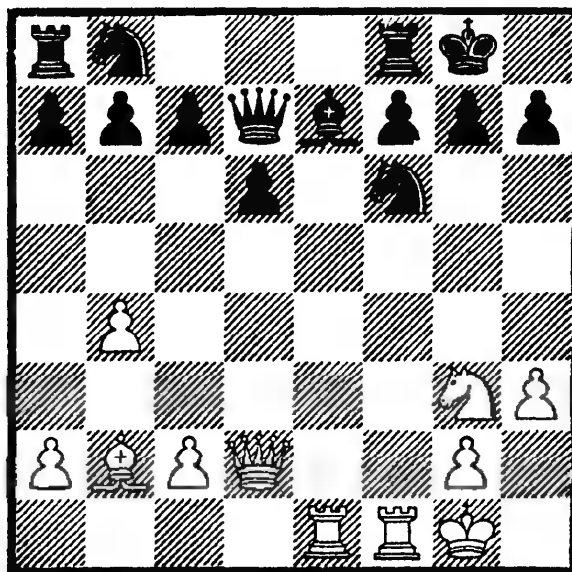
Esta imagen de mate se produce en la posición del diagrama núme-

*Diagrama núm. 79*



**WEINRAUCH - KRÜGER**  
(Dresde, 1913)  
Juegan las negras

*Diagrama núm. 80*

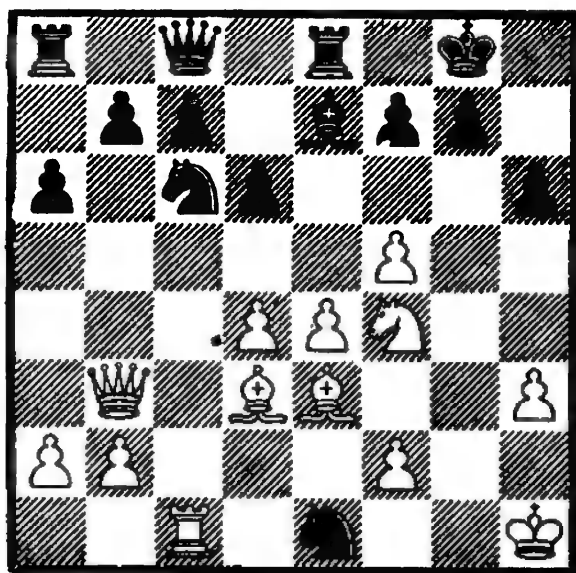


**HARTLAUB - WAHLE**  
(Bremen, 1923)  
Juegan las blancas

ro 80: 1. **T×A**, **D×T**; 2. **T×C**, **P×T** (después de 2. ..., **D×T**; 3. **A×D**, **P×A**; 4. **D6T** las blancas ganan inmediatamente); 3. **C5A**, **D5R** (sería insuficiente también 3. ..., **D3R** por 4. **D4A**, **R1T**; 5. **D6T!**); 4. **D5C+**, **P×D**; 5. **C6T**, mate.



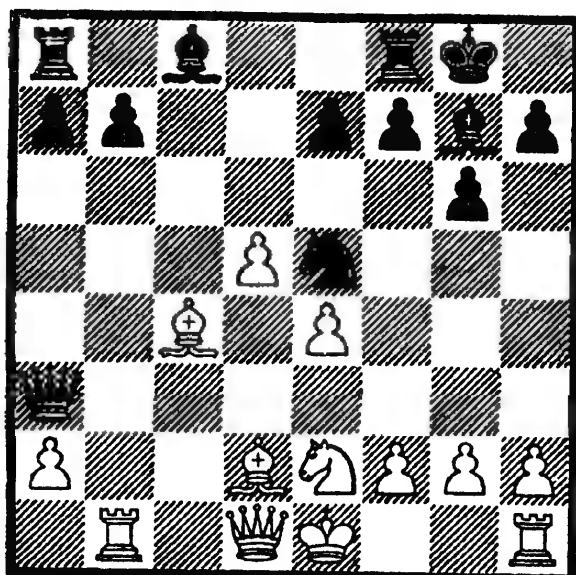
Diagrama núm. 81



LOOSBERG - ZÜRCHER  
(Essen-Lucerna, 1953)  
Juegan las blancas

Diagrama número 81: 1. **D×PA+!**, **R×D**; 2. **A4A+**, **R1A** (2. ... , **R3A**; 3. **C5T** mate); 3. **C6C**, mate.

Diagrama núm. 82

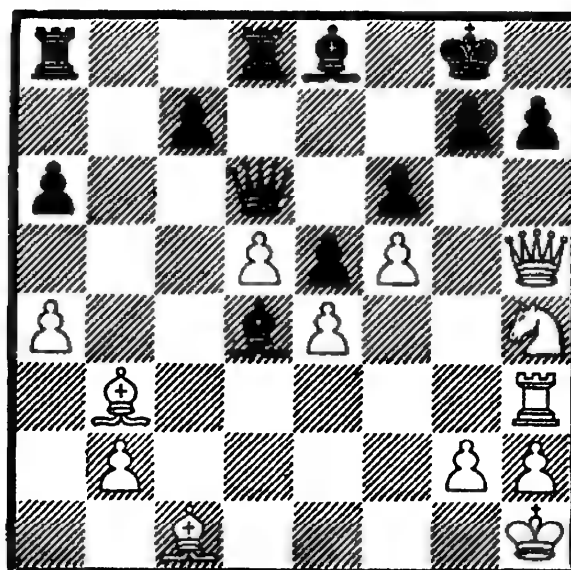


JONES - TANASSY  
(EE. UU., 1944)  
Juegan las blancas

En el diagrama número 82 parece que la dama negra está perdida. Pero caso de 1. **A4C?** seguiría 1. ... ,

**D6AR!**; 2. **P×D**, **C×P+**; 3. **R1A**, y las negras darían mate con 3. ... , **A6T+**. En la partida se jugó 2. **O-O**, **D×PR**, y las negras ganaron valorizando el peón de ventaja.

Diagrama núm. 83



AHUES - K.  
(Berlín, 1932)  
Juegan las blancas

Ahues forzó una interesante combinación de mate en la posición del diagrama número 83: 1. **D×P+!**, **R×D**; 2. **C6C+**, **R1C**; 3. **T8T+**, **R2A**; 4. **T8A+!**, **D×T**; 5. **P6D**, mate.

También es frecuente el mate de caballo y alfil con descubierta o jaque doble (véase el diagrama número 27).

Veamos todavía tres ejemplos de mate en los cuales toman parte varias piezas ligeras a la vez.

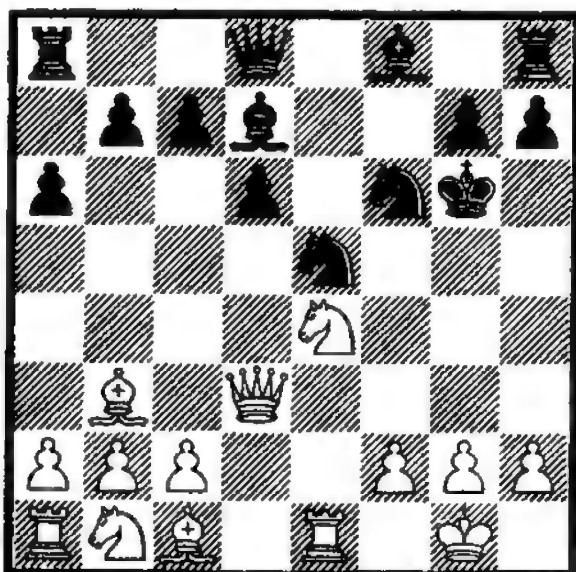
Diagrama número 84: 1. **C×P+!**, **C×D**; 2. **A7A**, mate.

Diagrama número 85: 1. **D×C+**, **R×D**; 2. **C5D+**, **R4R**; 3. **C3AR+**, **R×P**; 4. **C3A**, mate.

Diagrama número 86: En esta posición basta para ganar 1. **D3C+**, pero la resistencia de las negras podría aún prolongarse. El camino rá-

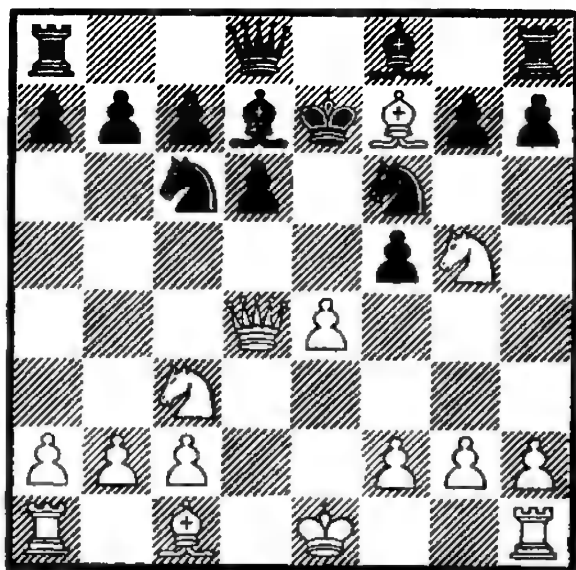


Diagrama núm. 84



LINDEN - BEHRMANN  
(Correspondencia, 1930)

Diagrama núm. 85



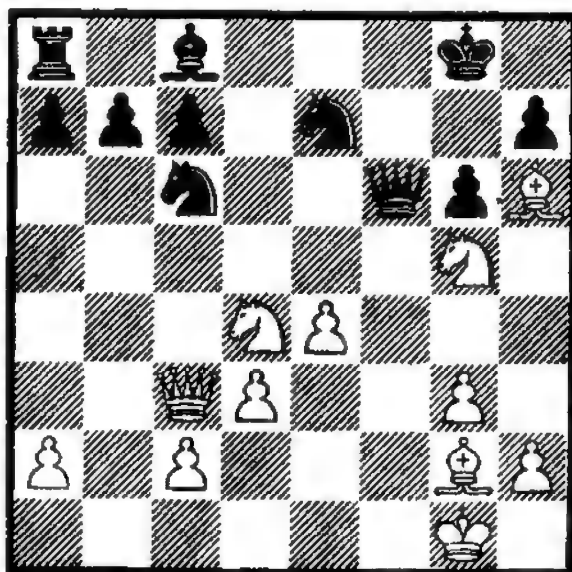
SNOSKO - BOROWSKI  
Juegan las blancas

pido es 1. C×C!, D×D; 2. C×C+, R1T; 3. C7A, mate.

## B) EL MATE CON TORRE

Cuando el rey se halla bloqueado lateralmente por sus propios peones,

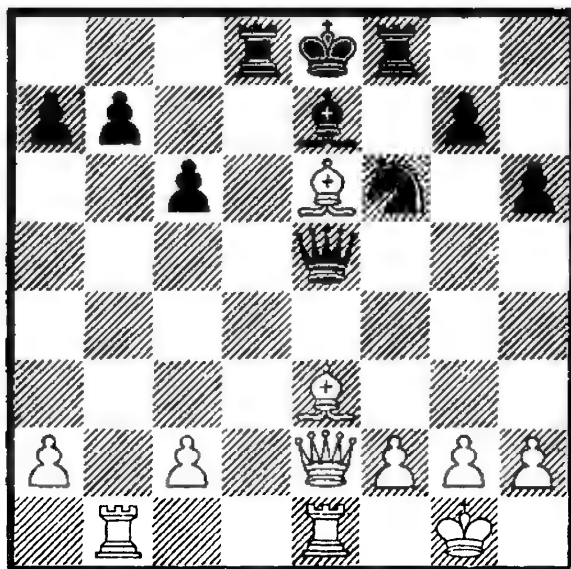
Diagrama núm. 86



SOYKA - KOLTA  
(Viena, 1925)  
Juegan las blancas

puede producirse el llamado «mate de las charreteras».

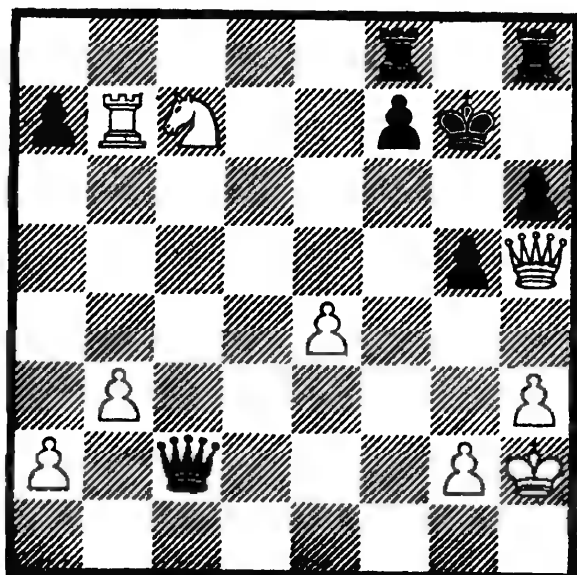
Diagrama núm. 87



BOGOLJUBOV - X. Y.  
(Zoppot, 1935)  
Juegan las blancas

En el diagrama número 87, Bogoljubov forzó un bonito «mate de las charreteras»: 1. T×P, D×A; 2. A5A, D×D; 3. T×A+, D×T; 4. T×D, mate.

Diagrama núm. 88

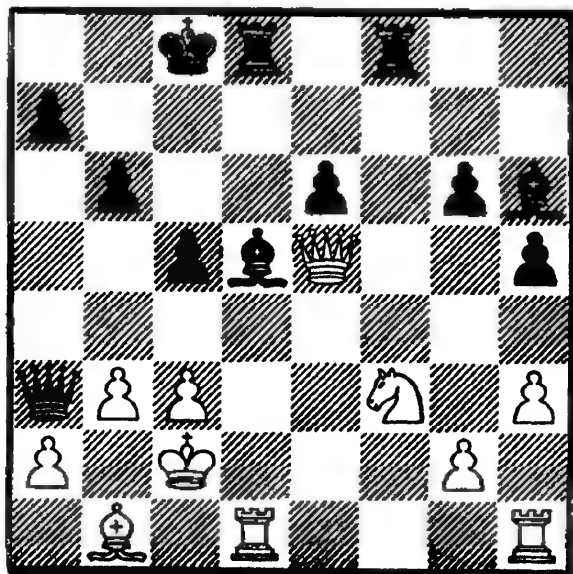


H. GOERING - R. GOERING  
(Berlín, 1884)

Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 88 se produce el mismo mate combinando la torre con un caballo: 1. C6R+, R1C (1. ..., R3R; 2. D3A+, R×C; 3. D5A, R3D; 4. D5D mate); 2. D6C+!, P×D; 3. T7C, mate.

Diagrama núm. 89



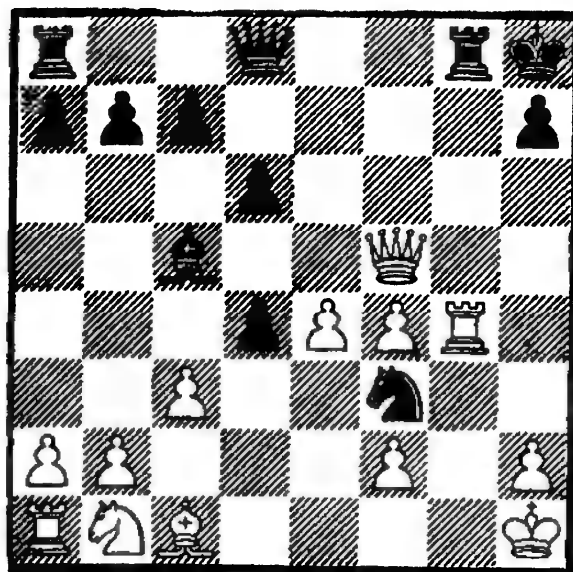
BULAH - PETROV  
(Moscú, 1951)

Juegan las negras

Diagrama número 89: Petrov forzó un «mate de las charreteras» efectuando una bella combinación: 1. ..., T×C! (eliminación de la pieza que cubre la casilla 2D blanca); 2. P×T, A×PC+; 3. P×A, D8A+! (desviación de la segunda pieza que defiende la casilla 2D, y autobloqueo de una casilla colindante con el rey); 4. T×D, T7D, mate.

Es frecuentísimo el mate con una torre en la octava (primera) fila. La mayor parte de las veces es indispensable desviar las piezas que la protegen; en el primer volumen de esta obra ya hemos visto numerosos ejemplos de este tipo de mate. A menudo, la torre que da el mate debe protegerse con una pieza ligera.

Diagrama núm. 90



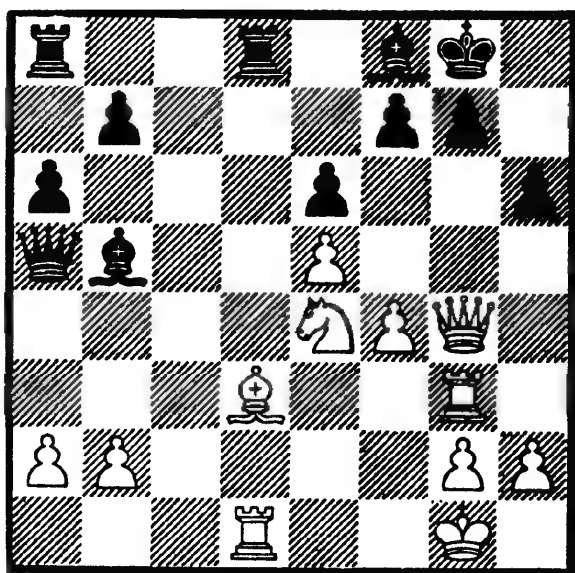
REINER - STEINITZ  
(Viena, 1860)

Juegan las negras

Diagrama número 90: 1. ..., D5T!; 2. T2C (2. T×D, T8C, mate), 2. ..., D×PT+; 3. T×D, T8C, mate. Un mate muy conocido. Puede tener lugar, también, en la séptima fila.

En el diagrama número 91, el doctor Dyckhoff forzó un difícil mate: 1. C6A+, R1T; 2. D5C!! y las negras

Diagrama núm. 91

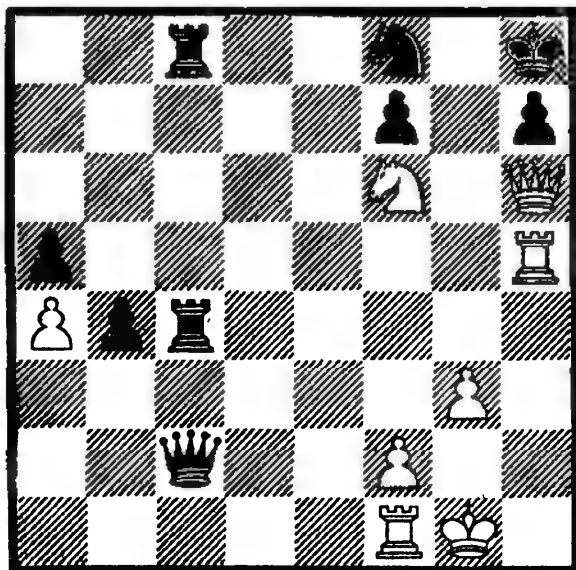


DYCKHOFF - CARLSSON  
(Correspondencia, 1935)

Juegan las blancas

abandonaron. La amenaza es 3. D×PT+, P×D; 4. T8C, mate. Si 2. ..., A4A+, sigue 3. R1T, T1CR; 4. T3T, y no hay defensa contra T×P+.

Diagrama núm. 92



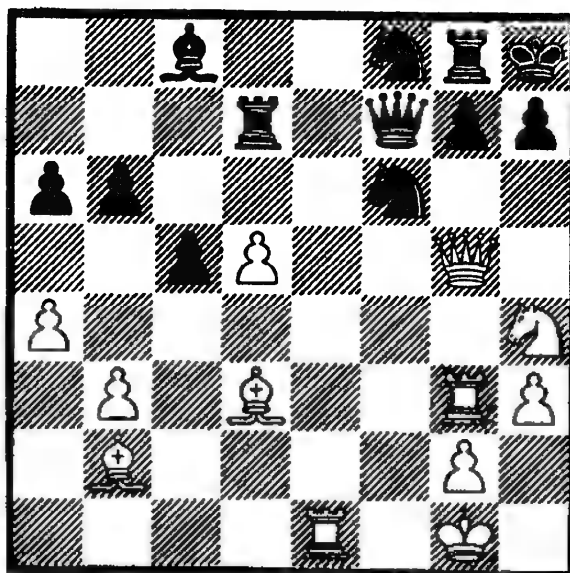
BOGOLJUBOV - FAHRNI  
(Triberg, 1916)

Juegan las blancas

Diagrama número 92: En la posición del diagrama número 92 no

conduciría a nada práctico 1. T5C por la defensa 1. ..., C3R, que obligaría 2. T5T, regresando a la posición de partida. Pero las blancas disponen de la fina jugada 1. R2C!, y ahora sí que la amenaza T5C es efectiva. Por ejemplo, 2. ..., C3R; 3. T1A!, D6D; 4. T5T, C1A; 5. T×T, ganando. Pero no en seguida 2. T1A, a causa de 2. ..., D3C!; 3. T5C, T×T; 4. T×D, P×T; 5. C8T, C3R. Las negras continuaron 1. ..., D3C, y después de 2. T5C, las blancas ganaron la dama por la amenaza de mate en la casilla 8CR. Continuó todavía 2. ..., P6C; 3. T×D, P×T; 4. T1R (amenaza T7R), 4. ..., T5A2A; 5. C8R, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 93



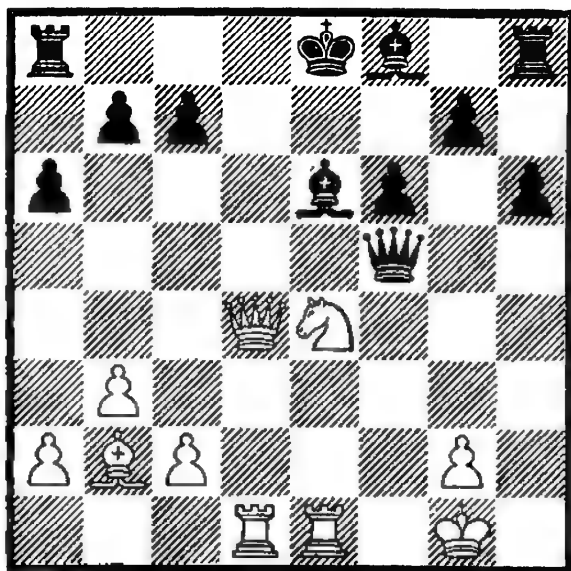
SWIDERSKI - PELZER  
(Amsterdam, 1899)  
Juegan las blancas

Diagrama número 93: 1. C5A!, T×P; 2. C6T!, D2D; 3. D×C, y si 3. ..., P×D, entonces 4. T×T, mate.

Diagrama número 94: 1. D7D+!, A×D; 2. C6D+, R1D; 3. C7A+, R1A; 4. T8R+, A×T; 5. T8D, mate.

Son frecuentes las combinaciones de mate en las cuales la torre es apoyada por un alfil (véase el ejem-

Diagrama núm. 94



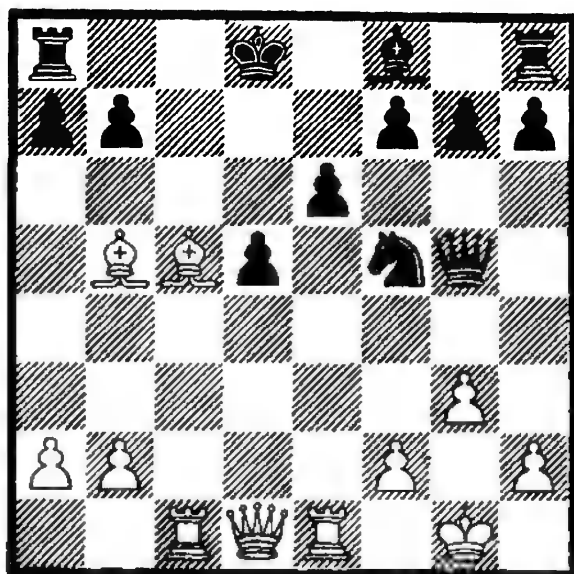
POLLOCK - BERATENDE

(Buffalo, 1893)

Juegan las blancas

plo del diagrama núm. 30). A continuación reproducimos algunos más.

Diagrama núm. 95



FOULDS - LANG

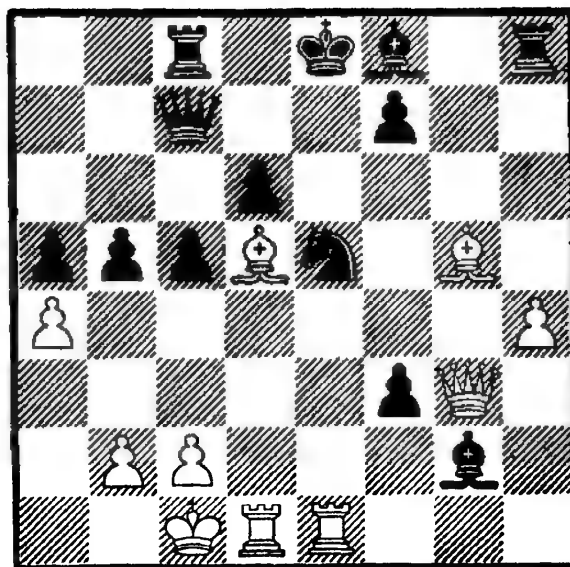
(Campeonato Nueva Zelanda, 1956)

Juegan las blancas

En el diagrama número 95 las blancas abren. en sus dos primeras jugadas, columnas para sus torres:

1. D×P+!, P×D; 2. A6C+, P×A;  
3. T8R, mate.

Diagrama núm. 96



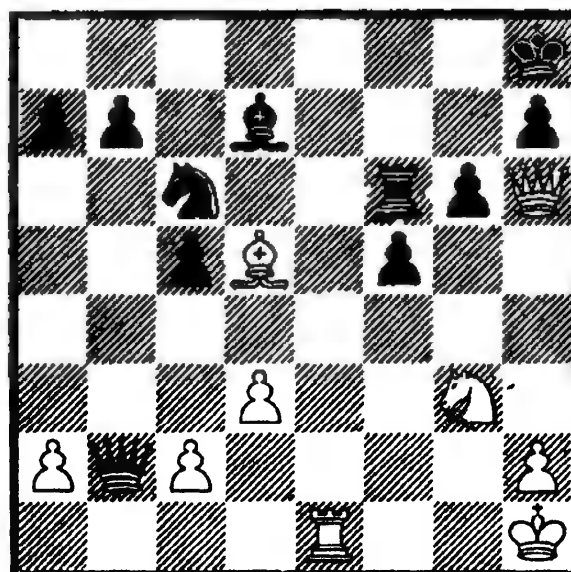
MACKENZIE - A.

(Manchester, 1899)

Juegan las blancas

Diagrama número 96: En este ejemplo debe despejarse la columna de dama y desviar dos piezas defensivas: 1. T×C+!, P×T; 2. D×PR+, D×D; 3. A6AD+, T×A; 3. T8D, mate.

Diagrama núm. 97

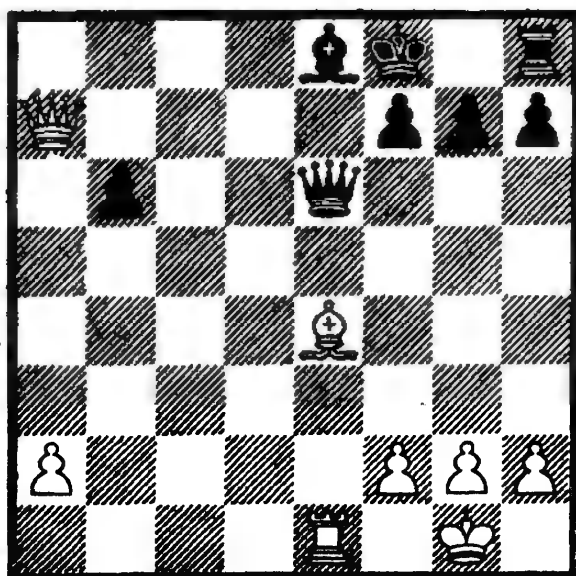


KRUTICHIN - TSCHAPLINSKI

(Campeonato Juvenil Rusia, 1950)

Diagrama núm. 97: 1. C5T, P×C; 2. T1CR!, y las negras abandonaron. Apertura de una columna para el ataque, con una segunda jugada tranquila de gran belleza.

Diagrama núm. 98



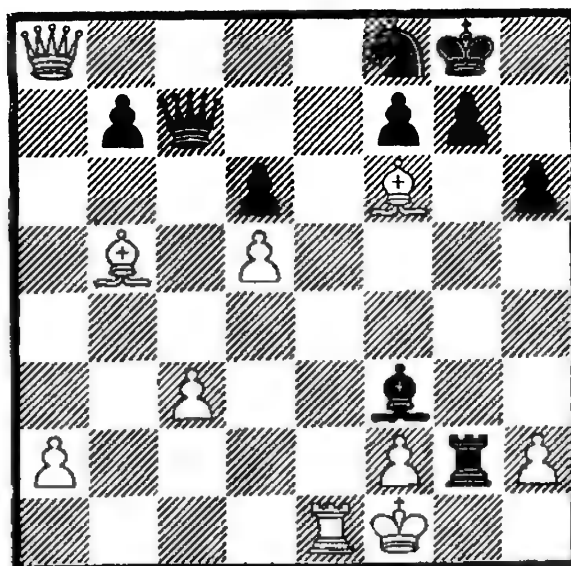
EVANS - BISGUIER  
(Campeonato de EE. UU.)  
Juegan las blancas

Diagrama número 98: Una posición en apariencia sencilla, que Evans decidió jugando 1. D3T+, D2R (1. ..., R1C; 2. A×P+, ganando la dama); 2. A6A!, y las negras abandonaron. La dama se halla clavada, y si 2. ..., D×D, 3. T×A, mate.

El mate de torre y alfil, frecuente en la práctica, debe calcularse cuidadosamente.

En la posición del diagrama número 99 parece que las negras dan mate inevitable de torre y alfil en la octava fila, empezando con 1. ..., T×PT, para seguir 2. ..., T8T mate. Sin embargo, 1. ..., T×PT? sería un grave error a causa de 2. D×C+!, R×D; 3. T8R mate (el mate de torre y alfil en la octava lo darían las blancas). Por ello, las negras deben desviar primero el alfil blanco de 5CD jugando 1. ..., D5A+!, y des-

Diagrama núm. 99

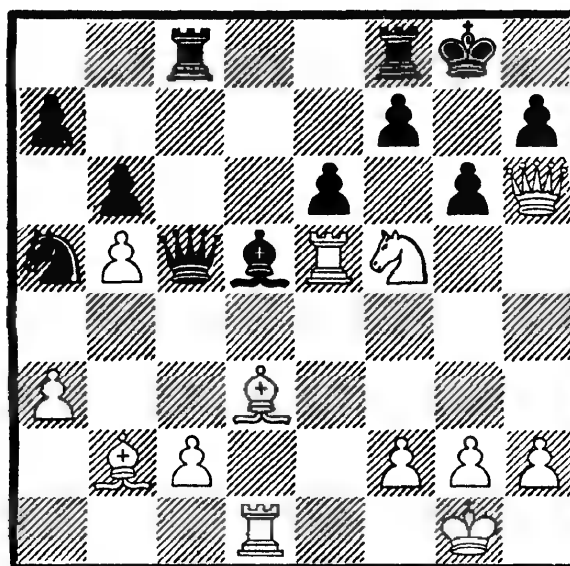


BUNGAN - BROWL  
(Sidney, 1933)  
Juegan las negras

pués de 2. A×D entrar en el tema con 2. ..., T×PT.

En ocasiones, el mate combinado de torre y alfil va precedido del sacrificio de material diverso.

Diagrama núm. 100



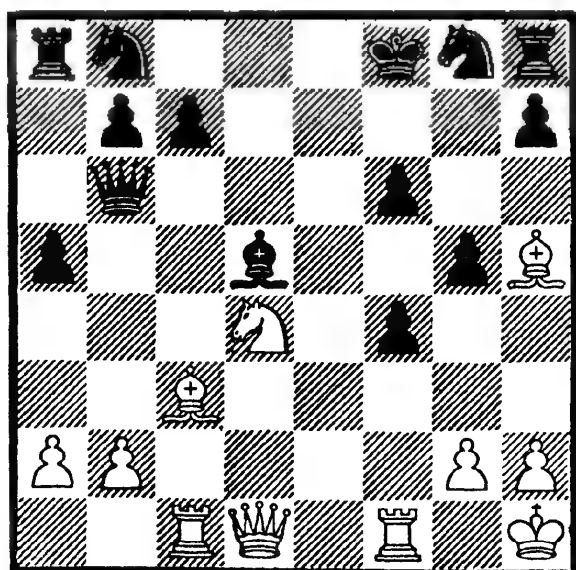
SPIELMANN - HÖNLINGER  
(Viena, 1929)  
Juegan las blancas



Por ejemplo, en la posición del diagrama número 100 Spielmann remató la partida de la manera siguiente: 1. **C7R+!**, **D×C**; 2. **D×PT+!**, **R×D**; 3. **T5T+**, **R1C**; 4. **T8T**, mate.

Cuando el rey atacado no tiene limitada su movilidad por piezas propias, la torre precisa, por lo menos, de la colaboración de dos piezas ligeras para dar mate.

Diagrama núm. 101



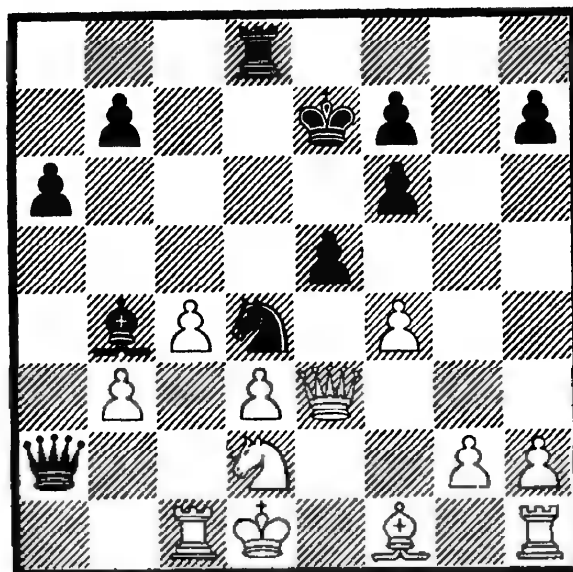
STEINITZ - N. N.  
(Londres, 1868)  
Juegan las blancas

Diagrama número 101: A 1. **C5A!** las negras contestaron erróneamente 1. ..., **P3A?**. No siempre es bueno defender una pieza atacada con un peón (1. ..., **D3R** permitía todavía proseguir la defensa). Continuó la partida 2. **D×A!**, **P×D**; 3. **A4CD+**, **P×A**; 4. **T8A+**, y mate a la siguiente jugada.

En una partida amistosa, en la que cedió ventaja previa, Niemzowitsch organizó un duro ataque contra el rey adversario, peligrosamente situado en el centro.

La contraacción de las blancas, **P4AR** (posición del diagrama núme-

Diagrama núm. 102



BAUMGART - NIEMZOWITSCH  
(Riga, 1909)  
Juegan las negras

ro 102) permitió a las negras situar la torre en la columna de rey: 1. ..., **T3D!**; 2. **P×P** (era mejor 2. **P4C**), 2. ..., **T3R!**; 3. **P×P+**, **R1R**. Después de 4. **D4A**, surgió el mate que ya hemos visto: 4. ..., **D×P+**; 5. **C×D**, **T8R**, mate.

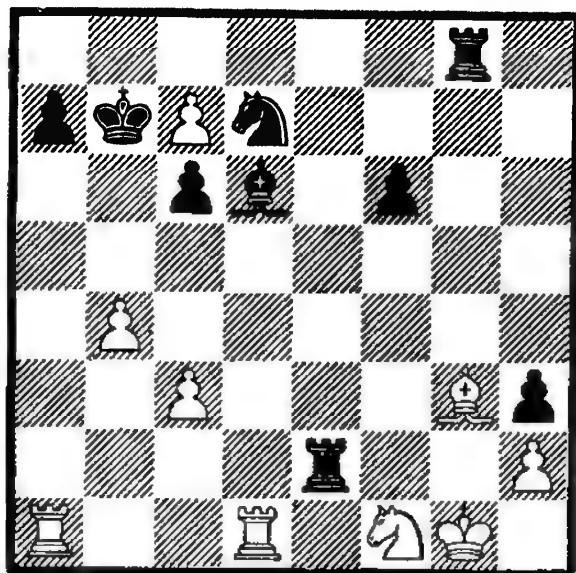
El típico giro de mate con la torre en la séptima fila ya es conocido a los lectores del primer tomo de esta obra, capítulo «Propiedades de las piezas. La torre». Por ello nos limitaremos aquí a un par de ejemplos

Diagrama número 103: La activa torre negra situada en su casilla 7R permite un rápido mate: 1. ..., **C4R!**; 2. **T×A**, **C6A+**; 3. **R1T**, **T×A!**; 4. **P×T**, **T7CR** (amenaza **T8C** mate); 5. **C3R**, **T7T**, mate.

Diagrama número 104: Después de 1. ..., **T×C**, las negras amenazan el bonito mate 2. ..., **T×PT+**; 3. **R×T**, **C6A+**; 4. **R1T**, **D6T+!**; 5. **P×D**, **T7TD** mate. Si 2. **T×C**, la respuesta 2. ..., **P6D!** decide (una interesantísima clavada en cruz de torre: 3. **T×D**, **T×D**, o bien 3. **T×T**, **D8R+**).



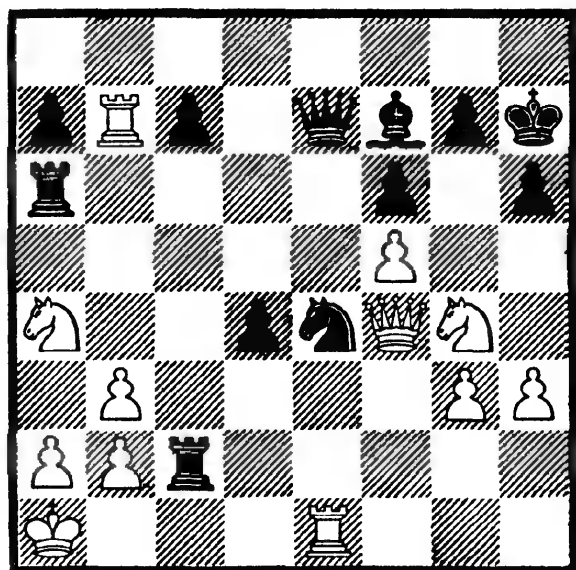
Diagrama núm. 103



ORLOV - TSCHISTIAKOV  
(1935)

Juegan las negras

Diagrama núm. 104



SELLKE - WILKONSKI  
(Berlín, 1909)

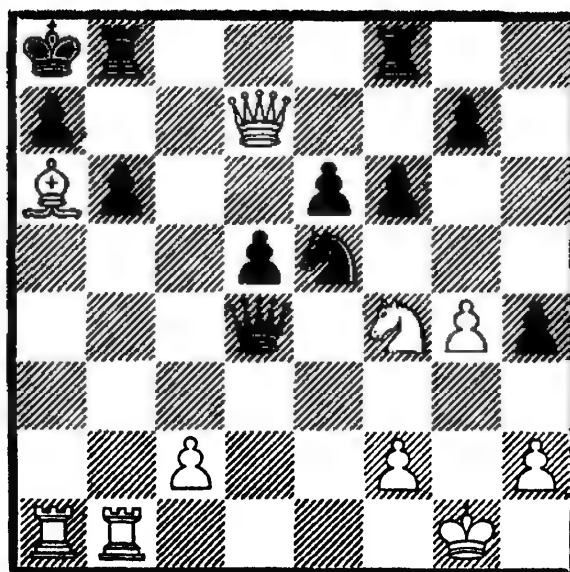
Juegan las negras

Por ello, las blancas deben tomar la torre jugando **2. P×T**, y después de **2. ... C7D!**; **3. T1CR, D6T!**, abandonaron la partida (**4. P×D, T×P**, mate).

Cuando el rey se encuentra en una columna dominada por una torre

contraria, y protegido por un solo peón, pueden surgir mates espectaculares.

Diagrama núm. 105



DELY - GRACS

(Budapest, 1953)

Juegan las blancas

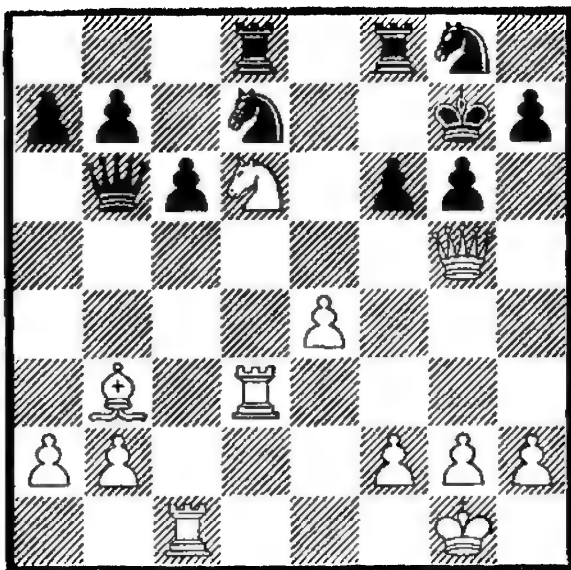
En el diagrama número 105 el rey negro está salvaguardado en la columna torre dama por un solo peón, tan importante, que por su eliminación puede sacrificarse la dama: **1. D×PT+**, **R×D**; **2. A8A+**, **D×T**; **3. T×D**, mate.

Diagrama número 106: **1. C5A+!**, **R1T**; **2. D×PC!**, y las negras abandonaron (**2. ... P×D**; **3. T3T+**).

Diagrama número 107: El rey blanco tiene cortada la retirada por el alfil negro de 7AR, pero no se aprecia cómo pueden las negras apartar o eliminar el peón blanco de 2TR que protege a su monarca, dada la presencia del alfil en 4AR. Sin embargo, lo lograron gracias a un triple sacrificio: **1. ... T×P+!**; **2. A×T, C6C+**; **3. A×C, D1T+**; **4. A2T, D×A+!**; **5. R×A, T1T+**, y mate a la siguiente.

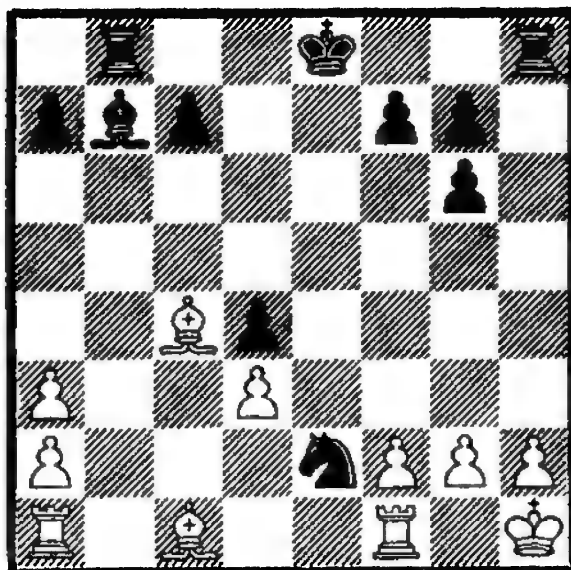
En los últimos ejemplos hemos podido comprobar el importante pa-

Diagrama núm. 106



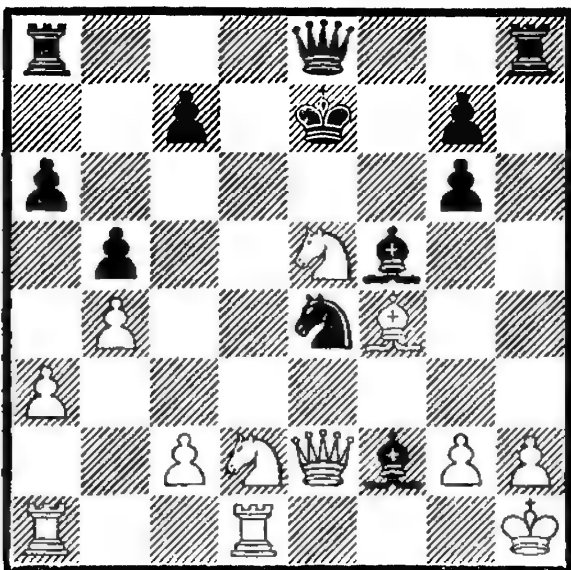
ALEKHINE - LASKER  
(Zurich, 1934)  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 108



LEONHARDT - ENGLUND  
(Estocolmo, 1908)  
Juegan las negras

Diagrama núm. 107



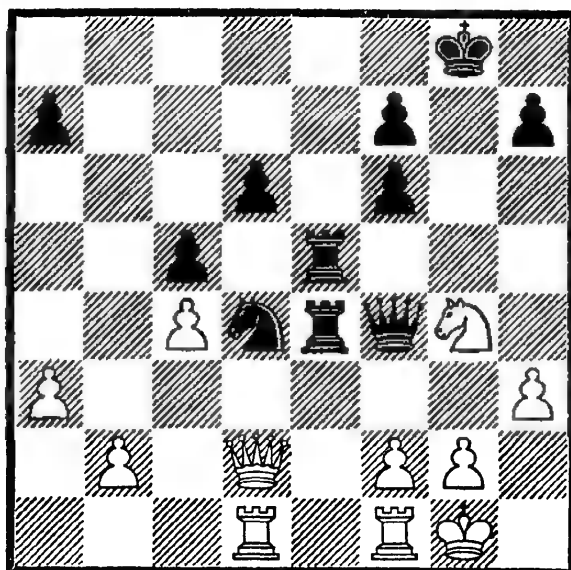
N. N. - STONER  
(Nueva York, 1924)  
Juegan las negras

pel que desempeñan las piezas ligeras. Veamos a continuación dos variantes que se presentan a menudo en combinaciones de mate.

Diagrama número 108: Después de 1. ..., **R2R**, las blancas abandonaron.

No puede impedirse el mate, que se inicia con 2. ..., **T×P+**.

Diagrama núm. 109

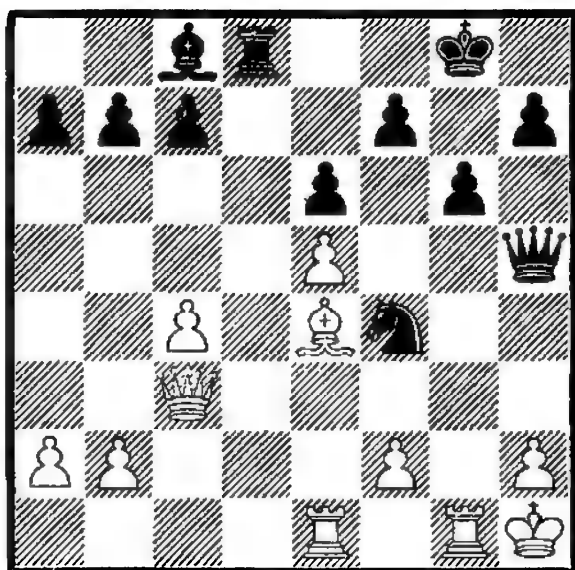


GYGLI - HENNEBERGER  
(Campeonato de Zurich, 1941)  
Juegan las negras

Diagrama núm. 109: 1. ..., **C7R+**; 2. **R1T**, **D×C!**; 3. **P×D**, **T4T+**; 4. **P×T**, **T5T**, mate.

Y para terminar, tres ejemplos de mate combinado de torre y caballo.

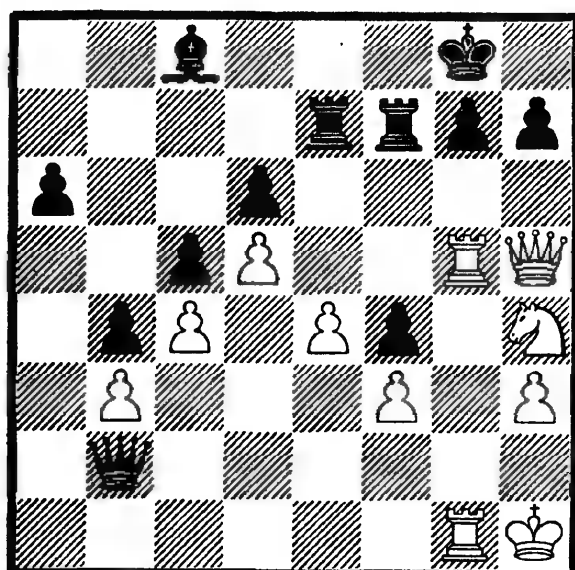
*Diagrama núm. 110*



ZUCKERTORT - LEE  
Juegan las negras

Diagrama número 110: Las blancas jugaron 1. ..., C7R?, cuando podrían haber ganado rápidamente con 1. ..., T6D!; 2. D2A (2. A×T, D6A+; 3. T2C, D×T, mate), 2. ..., D×P+; 3. R×D, T6TR, mate.

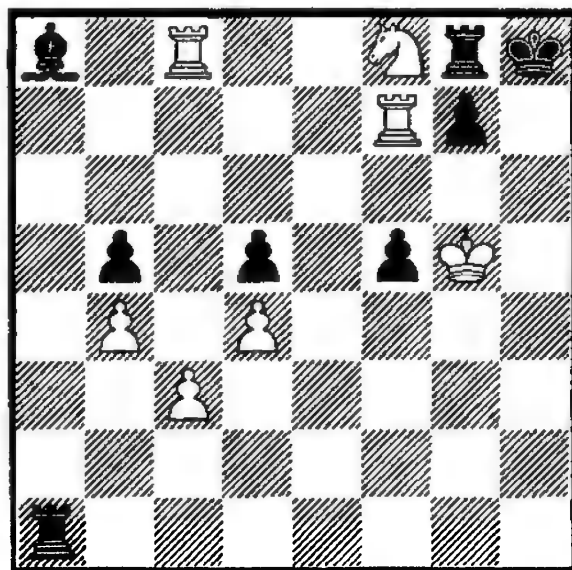
*Diagrama núm. 111*



JANOWSKI - SCHLECHTER  
(Londres, 1899)  
Juegan las blancas

Diagrama número 111: 1. D×P+!, R×D; 2. T5T+, R1C; 3. C6C, T3A; 4. T8T+, R2A; 5. T8A, mate.

*Diagrama núm. 112*



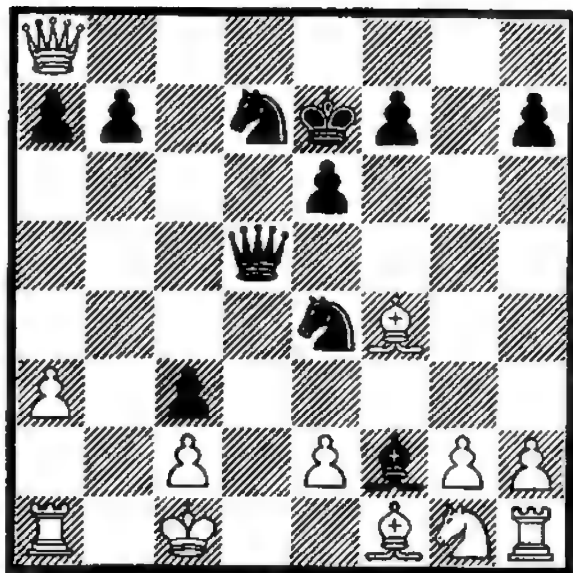
MAURITIUS - GREISCH  
(1905)  
Juegan las blancas

Diagrama número 112: En una posición que parece sencilla y sin complicaciones, las blancas fuerzan un sorprendente mate: 1. C6C+, R2T; 2. T×P+!, y las negras abandonaron (2. ..., R×T; 3. T7A mate; o bien 2. ..., T×T; 3. T8T, mate).

### C) EL MATE CON LA DAMA

Como es lógico, la pieza que participa con mayor frecuencia en las combinaciones de mate es la dama, la más valiosa dada la potencia de su juego. Puede sustituir, con mayor motivo, a la torre en los esquemas de mate que acabamos de ver en el apartado anterior. Por ello vamos a examinar solamente las combinaciones de mate en las que la dama ejerza las características propias de la gran potencialidad de su juego. La dama puede dar mate por sí sola y con la colaboración de otras piezas.

Diagrama núm. 113



FLEISSIG - SCHLECHTER

(Viena)

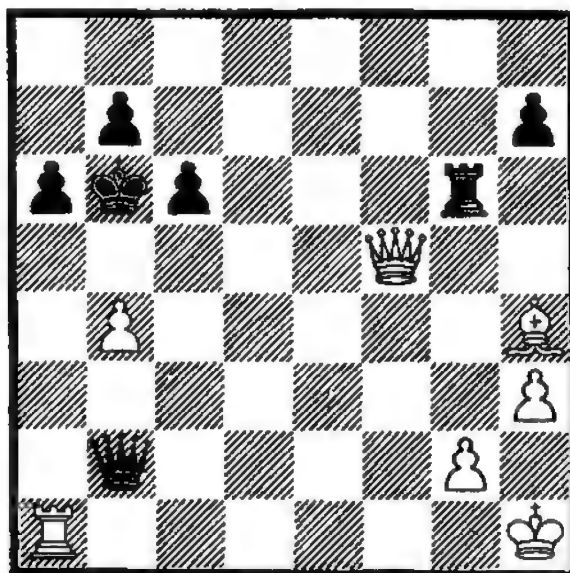
Juegan las negras

En la posición del diagrama número 113 las negras remataron la partida con la bonita combinación siguiente: 1. ..., A6R+! (libera la casilla 7AR para el caballo); 2. A×A, C7A+!. Las blancas abandonaron. Después de 3. A×C (desviación del alfil), 3. ..., D7D+; 4. R1C, œ8D+; 5. R2T, D×PA, surge una posición final de mate, en la cual el P6AD negro resulta innecesario.

En el diagrama número 114 se reproduce una posición de Ponziani (año 1769), con mate final análogo al anterior. Puede anunciarse mate en siete jugadas: 1. A8D+, R2T; 2. T×P+!, P×T; 3. D7D+, R1C; 4. D7AD+, R1T; 5. D8A+, R2T; 6. A6C+!, R×A; 7. D8CD, mate.

Diagrama número 115: 1. T×P!, R×T; 2. D6A+, R1A? (era mejor 2. ..., R1C, aunque después de 3. T1CD+, D3C; 4. T×D+, PT×D; 5. D6A; o bien 3. ..., R1A; 4. T7C, T2D; 5. T4C! las blancas también ganarían); 3. T×P, D3C; 4. D8T+, D1C; 5. T×PA+, R×T; 6. D6A, mate. Una especie de mate de las charreteras, en el cual la dama queda apoyada por un peón.

Diagrama núm. 114

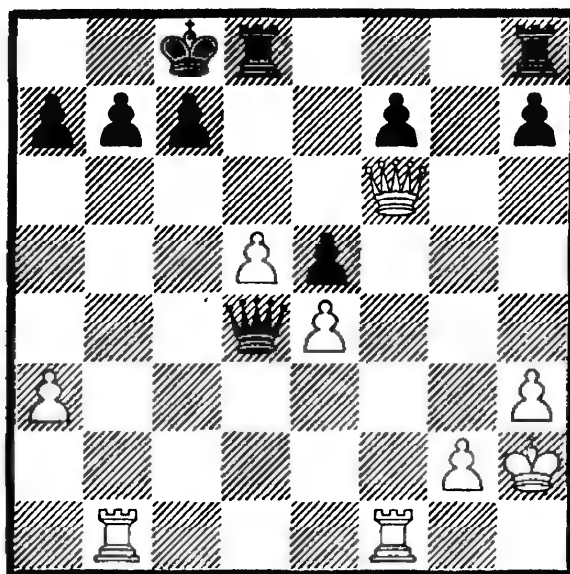


D. L. PONZIANI

(1769)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 115



LÖBBECKE - O. H.

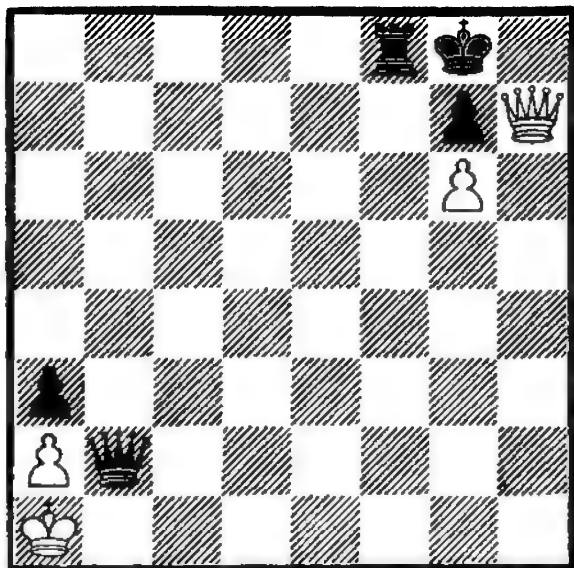
(Brunswick, 1891)

Juegan las blancas

Cuando el rey contrario se halla en una de las bandas del tablero, es frecuentísimo el mate de dama apoyada por un peón propio.

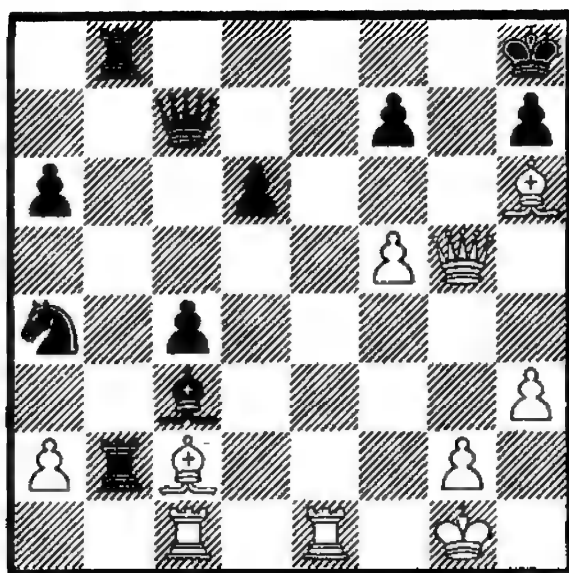
Véanse en el diagrama número 116 dos esquemas de este tipo de mate.

Diagrama núm. 116



ESQUEMAS

Diagrama núm. 118

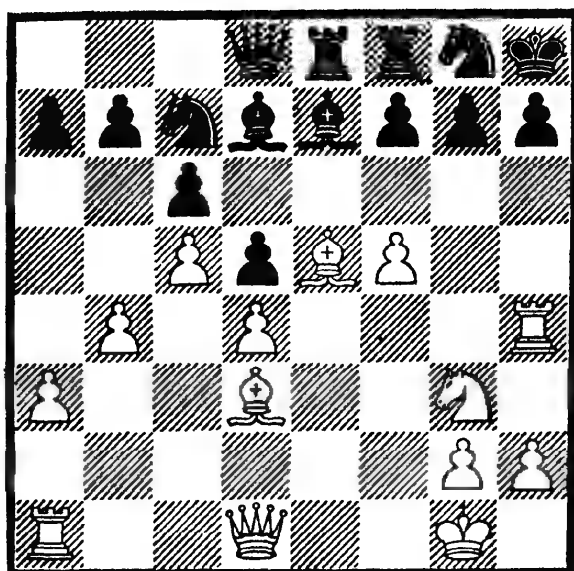


SAEMISCH - AHUES

(Hamburgo, 1946)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 117



JANOWISKI - DAVID

(París, 1891)

Juegan las blancas

Diagrama número 117: Después de 1. D4C las negras todavía podrían defenderse jugando 1. ..., P3A; 2. C5T, T2A. Pero las blancas forzaron mate con una bonita combinación: 1. A×P+!, R×A; 2. T×P+!, R×T; 3. P6A+, R1T; 4. D5T+, y las negras abandonaron.

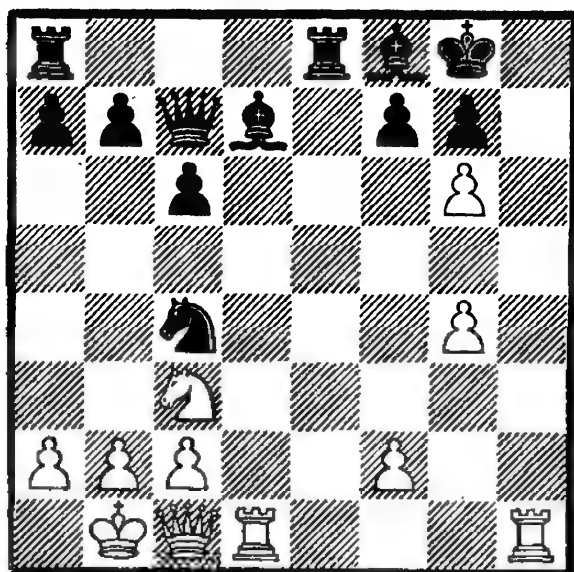
En la posición del diagrama número 118 las blancas, para dar mate, han de interceptar la gran diagonal dominada por el alfil negro. No vale en seguida 1. P6A por la respuesta 1. ..., D4A+, cambiando las damas. Por ello jugaron previamente 1. T5R!, y después de 1. ..., A×T; 2. P6A!, las negras abandonaron (2. ..., T1C; 3. A7C+).

En el diagrama número 119 las negras tienen gran ventaja material, y amenazan liberarse jugando P×P. Pero las blancas dan mate con la dama en la casilla 7TR, sin pérdidas de tiempo y previo sacrificio de las dos torres: 1. T8T+!, R×T; 2. T1T+, R1C; 3. T8T+!, R×T; 4. D1T+, R1C; 5. D7T, mate.

Diagrama número 120: Parece increíble que en la posición que refleja este diagrama, la dama negra pueda dar mate por un procedimiento análogo al del ejemplo anterior. Téngase en cuenta que cuatro piezas propias interceptan su paso por la primera horizontal, y que el peón de apoyo no se encuentra todavía en la casilla crítica 6CR. Ve-

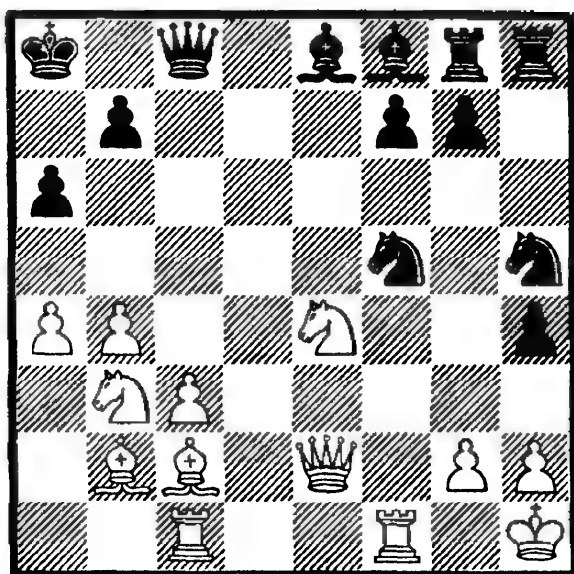


Diagrama núm. 119



MANNHEIM - REGENSBURG  
(Correspondencia, 1911/12)  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 120

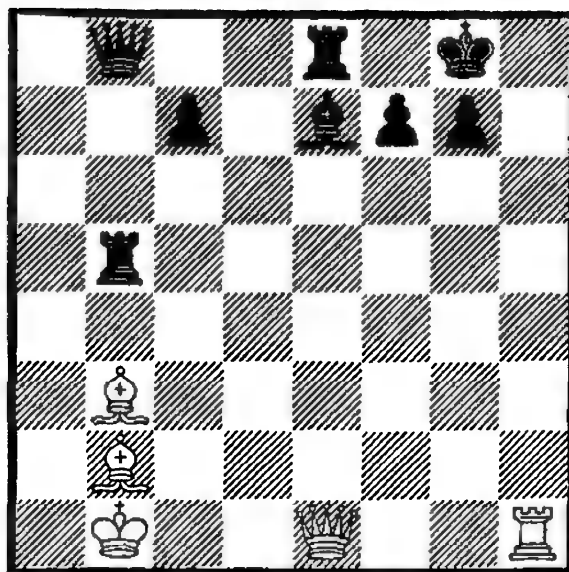


N. N. - E. MASON  
(Londres, 1948)  
Juegan las negras

mos cómo: 1. ..., A4C!; 2. P×A, C4T6C+!; 3. C×C, C×C+; 4. P×C, P×P+; 5. R1C, T8T+!; 6. R×T, T1T+; 7. R1C, A4A+!; 8. C×A, T8T+; 9. R×T, D1T+; 10. R1C, D7T, mate.

A continuación tres ejemplos de mate en 7CR o 8TR, estando la dama protegida por un alfil. La conjunción dama-alfil ya la hemos visto anteriormente en el apartado «El jaque», al explicar el mecanismo de «el molino» (véanse los diagramas números 16 y 17).

Diagrama núm. 121



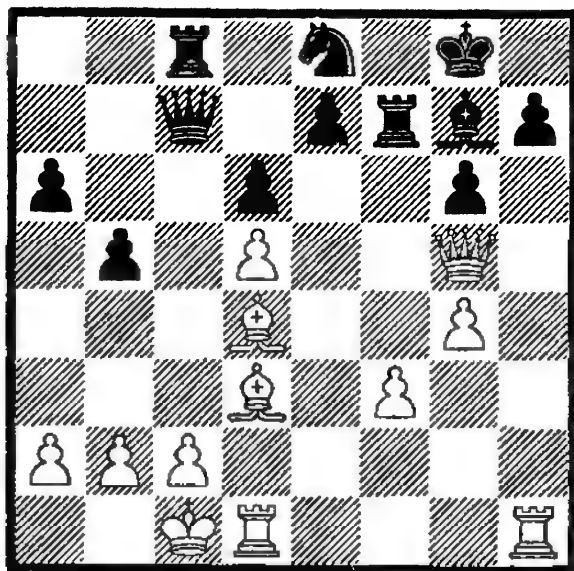
A. ANDERSSSEN  
(Problema núm. 25)  
Juegan las blancas

Diagrama número 121: 1. D6R!! La amenaza es, sencillamente, 2. D×P mate, pero en realidad la jugada decisiva viene después de la obligada respuesta de las negras 1. ..., T×A (naturalmente, si 1. ..., P×D, sigue 2. A×P+, R1A; 3. T8T mate). La continuación es 2. T8T+!, R×T; 3. D6TR+ (aprovechamiento de la clavada del PCR negro), 3. ..., R1C; 4. D×P, mate.

Diagrama número 122: Las blancas ganaron rápidamente jugando 1. T×P!. Si 1. ..., A×A, sigue 2. D×P+, T2C; 3. D6R+; o bien 2. ..., A2C; 3. T8T+, R×T; 4. D7T mate. En la partida siguió 1. ..., R×T; 2. D×PC+, R1C; 3. T1T! (4. T8T+) y las negras abandonaron (3. ..., C3A; 4. A×C).



Diagrama núm. 122

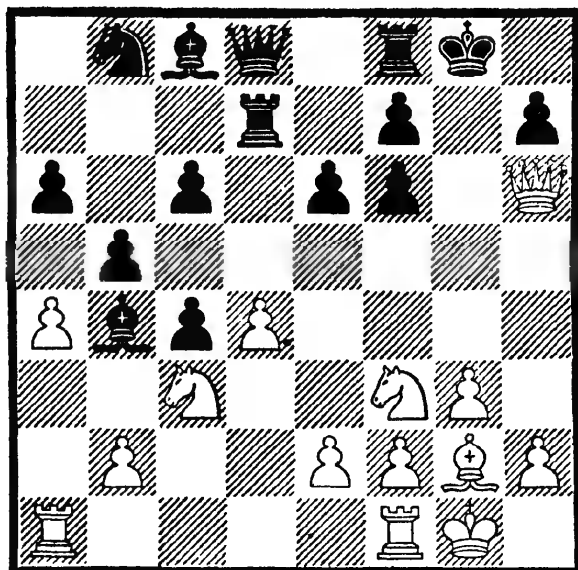


KATETOV - GOLOMBECK

(Praga, 1946)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 123



CAPABLANCA - NIEMZOWITSCH

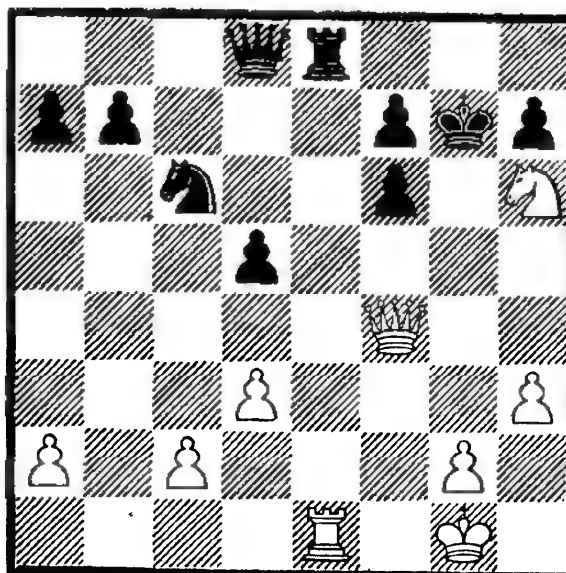
(Bad-Kissingen, 1928)

Juegan las negras

Diagrama número 123: En la posición de este diagrama las negras jugaron 1. ... A×C, movimiento que parece ilógico, dado que cede la pieza más activa, continuando después de 2. P×A con 2. ..., R1T. ¿Por qué no primero 1. ..., R1T? Sencilla-

mente porque después de 1. ..., R1T las blancas tendrían a su alcance una bonita combinación de mate: 2. C4R!, A2R; 3. C3A5C!, P×C; 4. C6A!, A×C; 5. A4R, y mate a la siguiente.

Diagrama núm. 124



PACHMAN - NAJBRT

(Ml. Boleslav, 1941)

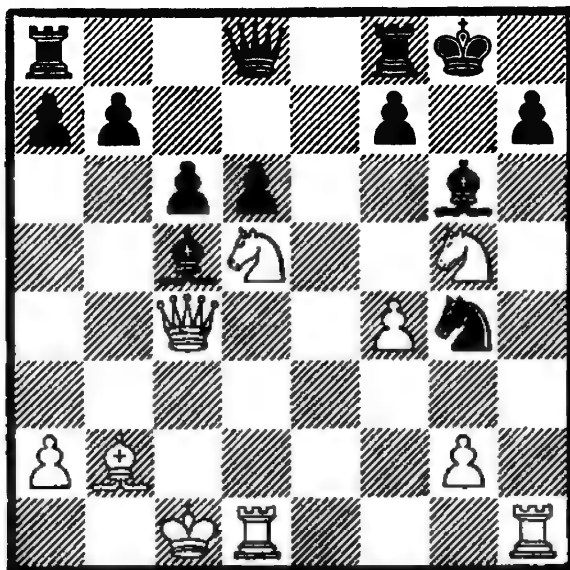
Juegan las blancas

Diagrama número 124: 1. C5A+, R1T; 2. D6T (no 2. T×T+, D×T; 3. D6T, por 3. ..., D8R+; 4. R2T, D4R+, tablas), 2. ..., T1C (2. ..., T×T; 3. R2A, D3C+; 4. P4D!); 3. T8R!, D×T; 4. D×PA+, T2C; 5. D×T, mate.

Diagrama número 125: 1. T×P!!, A×T; 2. T1T, P×C; 3. T×A!, C3A (o bien 3. ..., P5D; 4. D3D, C3A; 5. C×P, seguido de 6. D6D+); 4. D3D!, T1A; 5. T8T+, R×T; 6. D7T, mate. El mate de dama y caballo se combina aquí con la clavada del caballo defensor de las negras.

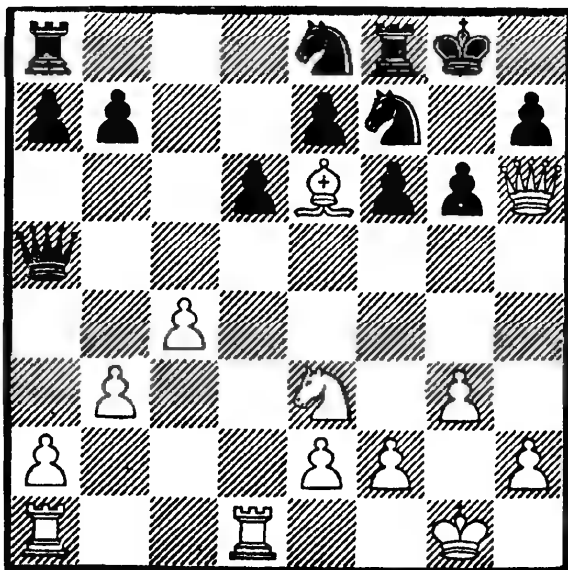
La penetración de la dama por casillas débiles del enroque contrario origina diversas combinaciones. Aquí nos limitaremos a un par de ejemplos, pero el lector podrá encontrar otros en las partidas que siguen al final del capítulo.

Diagrama núm. 125



BECKNER - THEISS  
(Campeonato Kentucky, 1940)  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 126

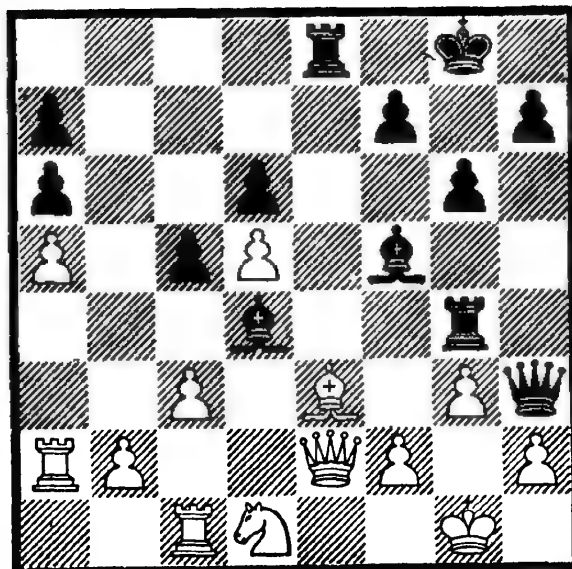


ROJAHN - ANGOS  
(Olimpiada, 1958)  
Juegan las blancas

Diagrama número 126: Las blancas jugaron 1. T5D, D6A; 2. T5T!!, y las negras abandonaron. Sorprendente sacrificio de las dos torres, que decide. Por ejemplo: 2. ..., D×A+; 3. R2C, P×T; 4. C5A. Se amenaza 5. C×PR+ y 6. D×T, mate

inevitable, toda vez que el caballo 1R negro no puede jugar por el inmediato mate en 7CR.

Diagrama núm. 127



KRÜGER - HOTTES  
(Torneo Candidatos Alemania Occidental, 1958)  
Juegan las negras

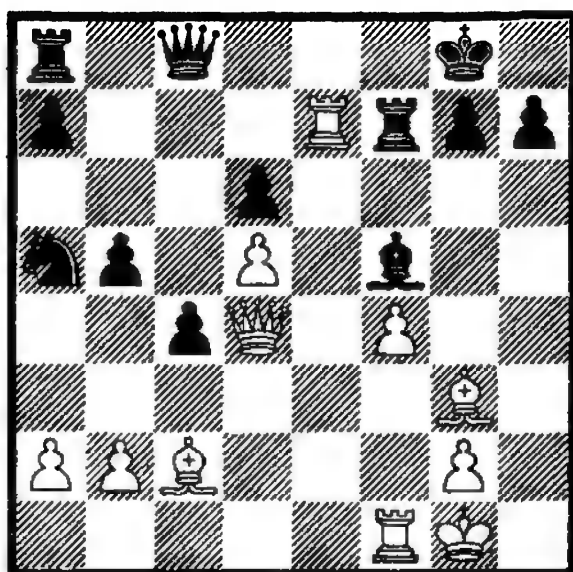
Diagrama número 127: 1. ..., T5T!; 2. P×T, A5R; 3. P4A, A6A; 4. D1A, T×A!; 5. C2A (5. D×D, T8R, mate), 5. ..., T8R!. Las blancas abandonaron (6. T×T, D5C+).

La amplia efectividad de la dama permite a menudo, con la colaboración de piezas ligeras o peones, forzar posiciones de mate incluso en casillas que no sean límites del tablero.

Diagrama número 128: En la posición de este diagrama Morphy jugó 1. T1A1R!, sacrificando una pieza. El móvil es desplazar el rey hacia el centro: 1. ..., A×A; 2. T×T, R×T; 3. T7R+, R×T; 4. D×PC+, R1R; 5. D8C+, R2R (5. ..., R2D; 6. D7A+, R1D; 7. A4T+); 6. A4T+, R2D; 7. D7A, mate.

Diagrama número 129: Las blancas tienen calidad de ventaja, y parece que las negras sólo pueden as-

Diagrama núm. 128

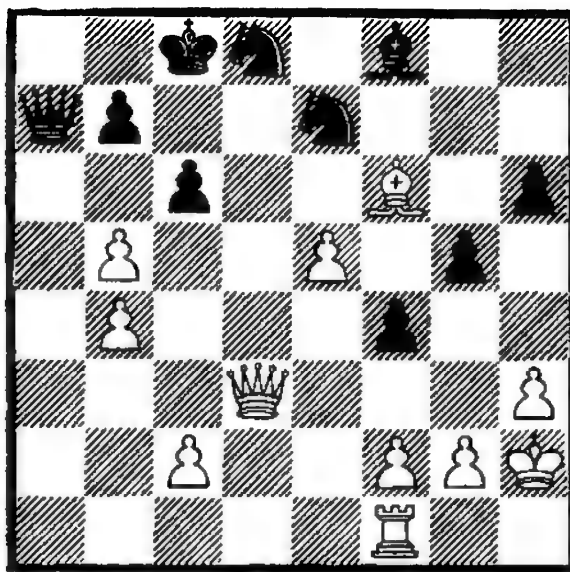


MORPHY - N. N.

(1859)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 130

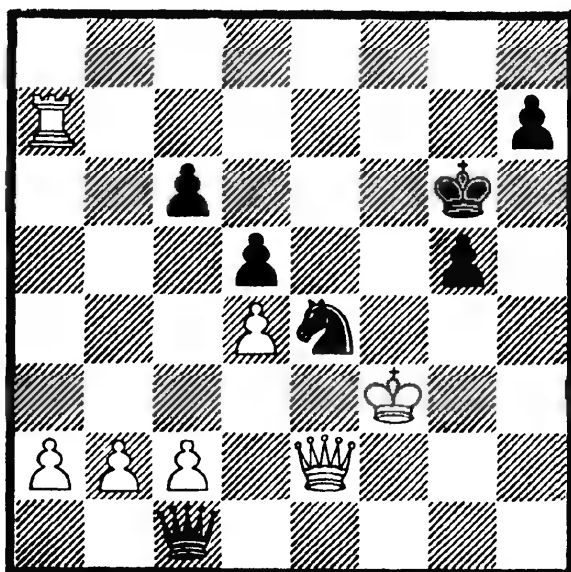


GERBEC - N. N.

(Viena, 1938)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 129



WEISS - KRÜGER

(Hamburgo, 1910)

Juegan las negras

pirar a las tablas por jaque perpetuo. Pero siguió: 1. ..., D8CR!; 2. D2C, P5C+!; 3. D×P+, C4C+; 4. R4A, D7A+; 5. R5R, D3A, mate.

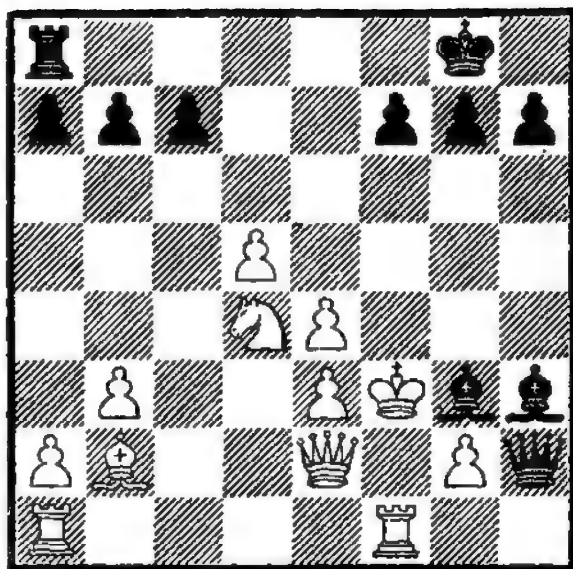
Diagrama número 130: Las blancas tienen clara ventaja posicional,

que pueden aumentar jugando, por ejemplo, 1. T1D. En vez de ello, fueron en busca de un rápido mate basado en la bella combinación siguiente: 1. T1TD!!, D×T; 2. P6R! (doble amenaza, 3. D7D+, y 3. A×D. Ahora es fácilmente comprensible la primera jugada 1. T1TD), 2. ..., D×A; 3. D7D+, R1C; 4. D×C+, R2T; 5. P6C+, R3T; 6. D8TD+, R4C; 7. D5T+, R5A; 8. D5AD, mate.

Diagrama número 131: Las negras forzaron un rápido mate empezando con 1. ..., A5C+; 2. R×A, D5T+; 3. R3A, P4TR!, y mate a la siguiente jugada.

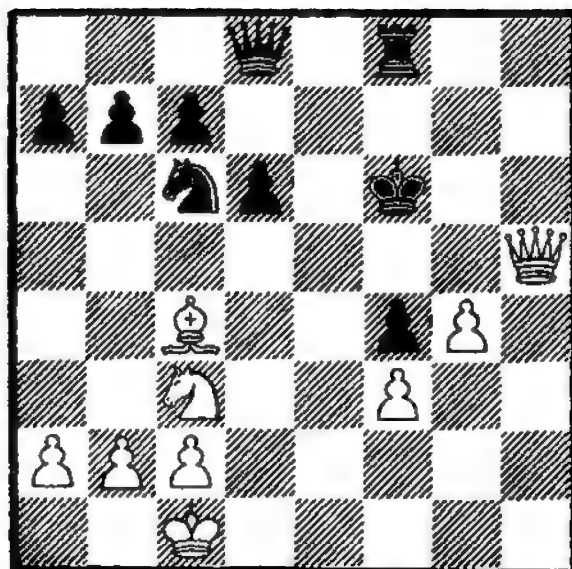
En la posición que refleja el diagrama número 132 pudo producirse un tipo de mate análogo. Las negras jugaron 1. ..., A3D!, despreciando la fuerte amenaza de mate que sigue a 2. A6C (en la partida Larsen jugó 2. A×C, T×T; 3. T×T, D7T+; 4. R1A, D8T+; 5. R2R!, D×P+, y tablas por jaque perpetuo). El plan de las negras era, en este caso, continuar 2. ..., D7T+; 3. R1A, D8T+; 4. R2A, C5C+; 5. P×C, A6C+; 6. R×A, D5T, mate.

Diagrama núm. 131



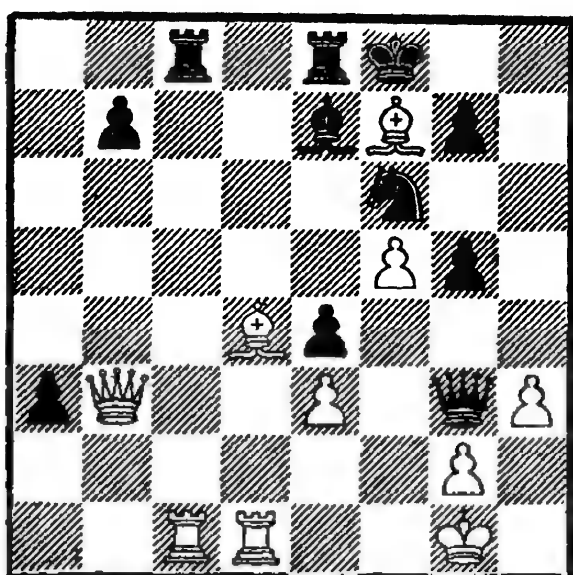
PALAU - ROMERO  
(Argentina, 1941)  
Juegan las negras

Diagrama núm. 133



LOMAN - C. O. MULLER  
(Londres, 1897)  
Juegan las blancas

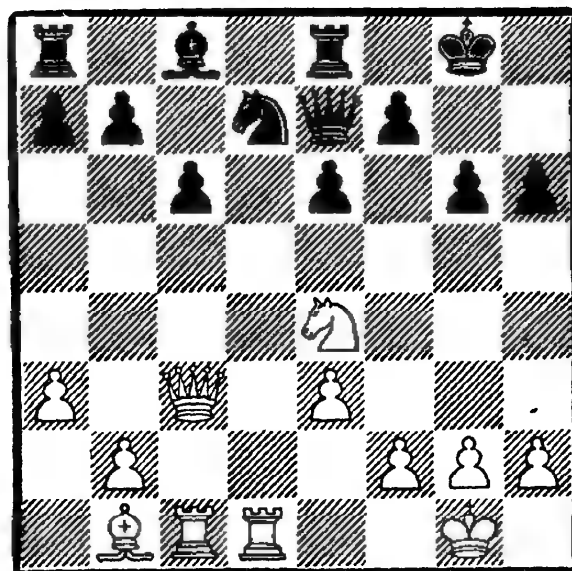
Diagrama núm. 132



LARSEN - PACHMAN  
(Interzonal, 1958)  
Juegan las negras

D3D+, R7A; 5. D1A+, R6C (5. ..., R6R; 6. D1C+, R×P; 7. A2R mate); 6. C2R+, R5T; 7. D1T+, R4C; 8. D5T+, R3A (obsérvese que se repite la posición inicial pero con el caballo blanco situado en 2R); 9. D6T+, R4R; 10. D6R mate.

Diagrama núm. 134

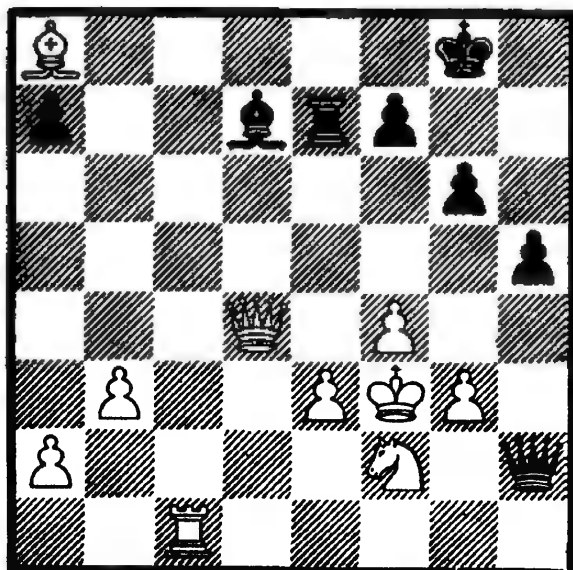


RUBINSTEIN - HIRSCHBEIN  
(Campeonato de Polonia, 1927)  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 133: La maniobra previa de las blancas fue muy interesante. Las primeras ocho jugadas tienen por objeto ganar un tiempo, preciso para situar el caballo en la casilla 2R, y dar mate luego en el centro del tablero: 1. D6T+, R4R; 2. D6R+, R5D; 3. D5D+, R6R; 4.

Diagrama núm. 134: 1. **T×C!**, **A×T**; 2. **C6A+**, **R1A** (caso contrario las negras perderían la dama por el jaque a la descubierta); 3. **C5D!**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 135



SCHMIDT - K. RICHTER  
(Bad Salzbrunn, 1933)  
Juegan las blancas

Diagrama número 135: Las blancas tienen una pieza de ventaja, y podían ganar sin apuros jugando simplemente, por ejemplo, 1. **R2R**. Pero optaron por la «vía directa»: 1. **T1TR!**, **A5C+**; 2. **C×A**, **D×T+**; 3. **R2A**, **D×A**; 4. **C6A+**, **R1A**; 5. **C5D!**, y las negras abandonaron.

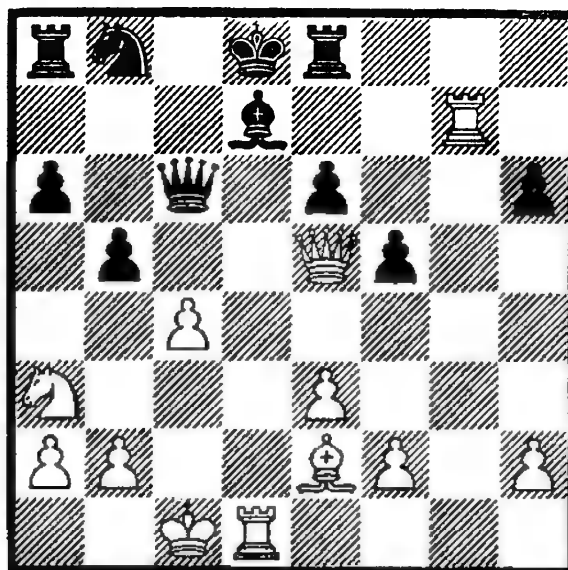
#### D) EL MATE CON PIEZAS FUERTES

Los esquemas de mate con piezas fuertes (dama y torre, dos torres, y también dama y dos torres) suelen ocurrir doblando dichas figuras en líneas abiertas, por lo general en la penúltima y última fila horizontal.

Diagrama número 136: 1. **A3A!!**, **D×A**; 2. **D×C+**, **T×D**; 3. **TD×A+**, **R1A**; 4. **T7AD+**, **R1D**; 5. **TR7D** mate.

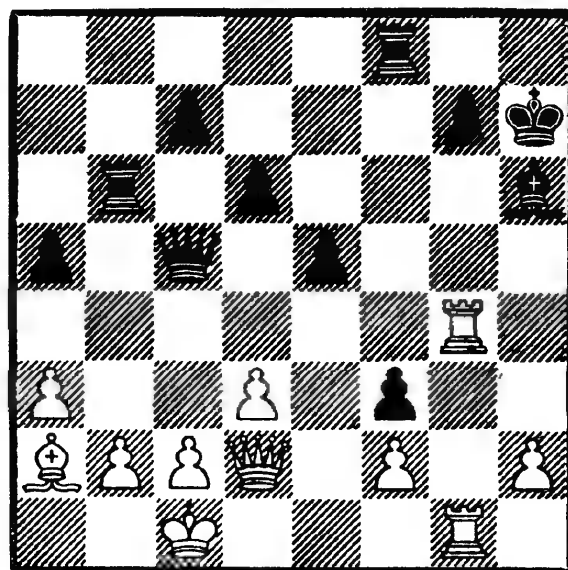
Diagrama número 137: Con su última jugada, **P6A**, las negras dieron

Diagrama núm. 136



SULTANBEIEFF - LINBARSKI  
(Lieja, 1937)  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 137

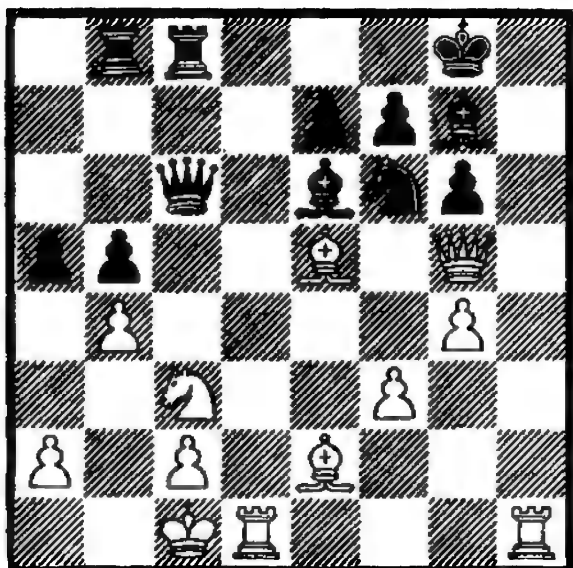


K. RICHTER - ST.  
(Berlín, 1939)  
Juegan las blancas

facilidades a su adversario para que rematara la partida con un bonito mate: 1. **D×A+!**, **P×D** (1. ..., **R×D**; 2. **T4T**, mate); 2. **T7C+**, **R1T**; 3. **A8C!** (amenaza **T7T** mate), 3. ..., **T×A**; 4. **T×T+**, **R2T**; 5. **T17C**, mate.



Diagrama núm. 138

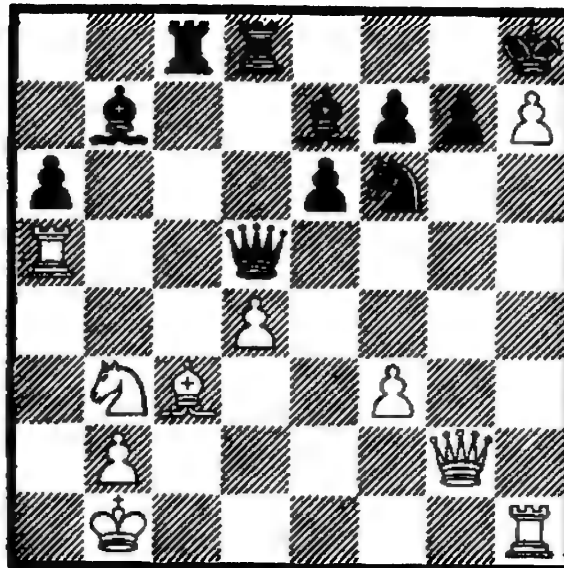


J. KOZMA - ALTER  
(Campeonato Checoslovaquia, 1953)  
Juegan las blancas

En el diagrama número 138 las blancas aprovecharon en forma parecida la línea abierta TR: 1. T2T!, P×P; 2. TD1T!, P×C. El alfil negro de 2CR evita el mate directo, y si 3. D4T, las negras responderían 3. ..., C4T!. Pero las blancas continuaron 3. D6T!!, que amenaza D8T+ con mate seguido, y por esta causa las negras se ven obligadas a jugar 3. ..., A×D; 4. T×A. Se renueva la amenaza de mate, y no sirve 4. ..., R1A, por 5. T8T+, C1C; 6. T×C, etc. La partida continuó 4. ..., P4C; 5. T8T+, R2C; 6. T1T7T+, R3C; 7. A3D+ y las negras abandonaron (7. ..., D5R; 8. A×D+, C×A; 9. T7C mate).

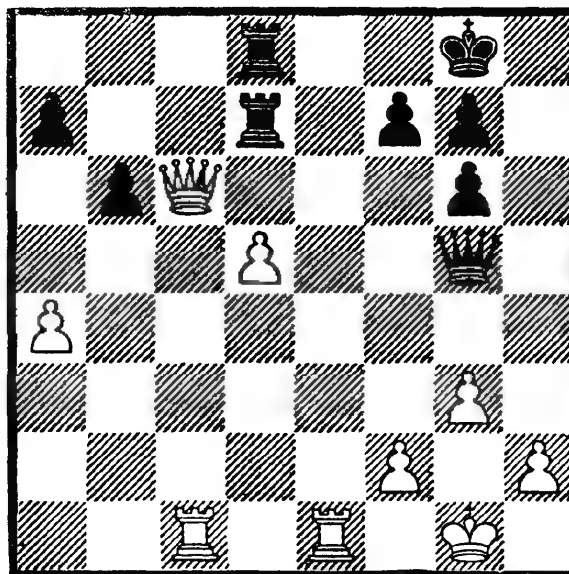
En la posición del diagrama número 139 las negras tomaron el caballo, 1. ..., D×C?, calculando la continuación 2. D×P+, R×D; 3. T5CR+, R1T. Era necesario jugar 1. ..., D×T; 2. C×D, A4D, que todavía daba posibilidades de defensa, mientras que después de 1. ..., D×C? surge un mate sorprendente: 2. D×P+, R×D; 3. P8T=D+!, T×D; 4. T5CR+, R1A; 5. T×T+, C1C; 6. T×C, mate.

Diagrama núm. 139



EKSTROM - N. N.  
(Estocolmo, 1929)  
Juegan las negras

Diagrama núm. 140

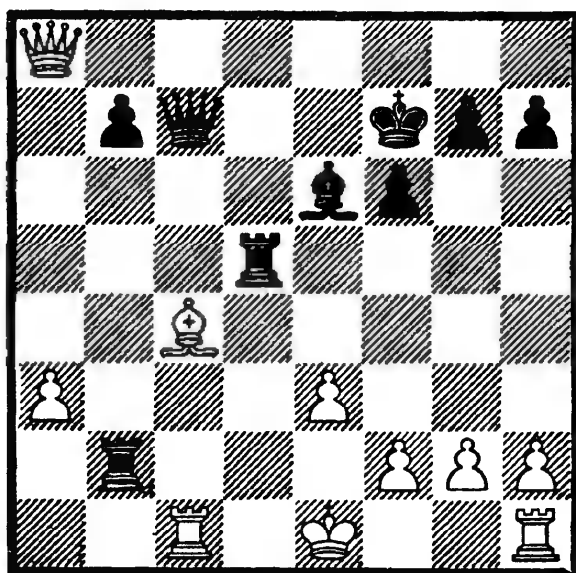


ALEKHINE - COLLE  
(París, 1925)  
Juegan las blancas

La conocida posición que refleja el diagrama número 140 es calificada por K. Richter de «camisa de fuerza»: 1. D×T!, T×D; 2. T8R+, R2T; 3. T1A8A, con la amenaza T8TR mate. Las negras sólo pueden impedirlo sacrificando la dama limpia, 3. ..., D8A+, o bien 3. ..., D×PC+.



Diagrama núm. 141

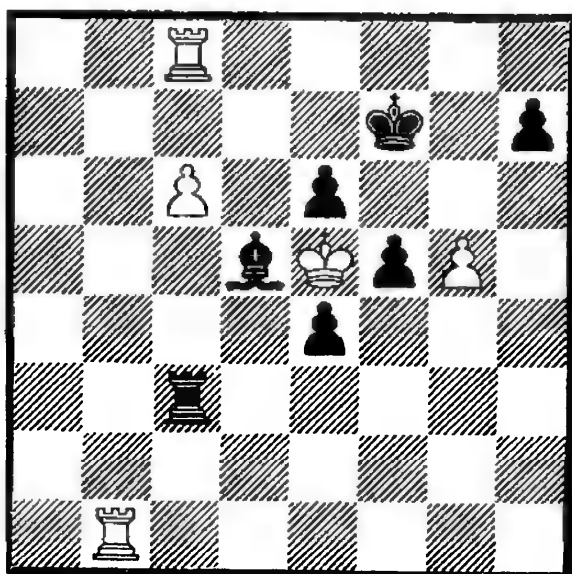


BATURINSKI - ROMANOVSKI  
(Moscú, 1945)

Juegan las negras

Diagrama número 141: Después de 1. ..., **T8D+**! las negras fuerzan un rápido mate dominando con piezas fuertes la segunda horizontal: 2. **T×T** (2. **R×T**, **D3D+**), 2. ..., **D×A**; 3. **T2D**, **D8A+**; 4. **T1D**, **D6A+**, y las blancas abandonaron (5. **R1A**, **D7A**).

Diagrama núm. 142

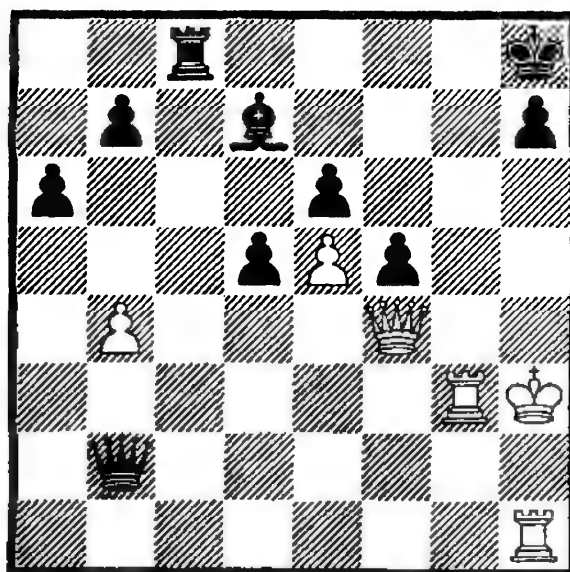


SMISLOV - FLOHR  
(XVII Campeonato Ruso)

Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 142 parece que las blancas han de ganar valorizando su peón alfil dama jugando, por ejemplo, 1. **R6D**. Pero la compacta formación de peones negros resulta un importante contrapeso, y después de 1. ..., **T×P**; 2. **T×T**, **A×T**; 3. **R×A** las posibilidades de tablas son evidentes. Sin embargo, las blancas ganaron rápidamente con la bonita jugada 1. **P6C+**!. Las negras eligieron el camino más corto para perder contestando 1. ..., **P×P?**?, y el mate es instantáneo, 2. **T7C++**. Surgiría otro tipo de mate frontal después de 1. ..., **R×P**; 2. **P7A** (amenaza 3. **T8C+**, seguido de **P8A=D**), 2. ..., **R3T** (si 2. ..., **R2A** sigue 3. **T8TR**, **T×P**; 4. **T×P+**, etc.); 3. **T8CR!**, **T×P**; 4. **T7TR**, mate.

Diagrama núm. 143

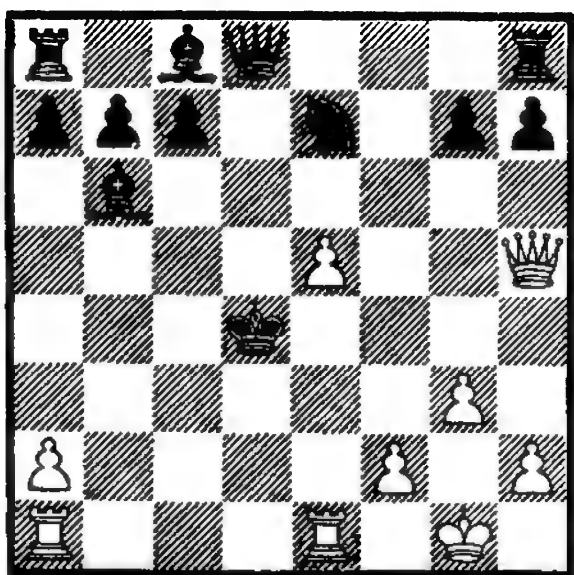


PILLSBURY - MAROCZY  
(París, 1900)

Juegan las blancas

Pillsbury ganó a Maroczy (posición del diagrama núm. 143) combinando un sorprendente mate frontal: 1. **D6T**, **D×PR**; 2. **D×PT+**! **R×T**; 3. **R2C**, mate. Un jaque a la descubierta con el rey poco frecuente.

Diagrama núm. 144



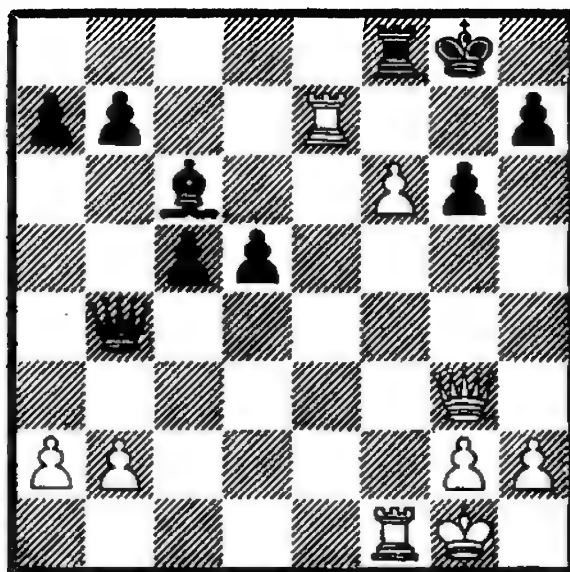
TSCHIGORIN - N. N.  
(1890)  
Juegan las blancas

Diagrama número 144: Cuando se manobra para dar un mate frontal, es muy importante cortar al rey contrario cualquier casilla de escape. Muchas veces la sucesión de jaques es contraproducente, siendo necesario proseguir el ataque con alguna jugada tranquila que cumpla la misión indicada en el párrafo anterior. Tschigorin continuó 1. Dd1d+?, y el rey negro logró encontrar refugio en el flanco de dama. La jugada exacta era 1. Td1ad!, con la amenaza 2. Dd1d mate. Las negras no tienen defensa. Por ejemplo: 1. ..., R4d; 2. P6r+, o bien 1. ..., A4ar; 2. D4t+, R4d; 3. D4ad, mate.

Diagrama número 145: 1. T4a!, D×P; 2. D×P+, P×D; 3. T7cr+, R1t; 4. T4tr, mate.

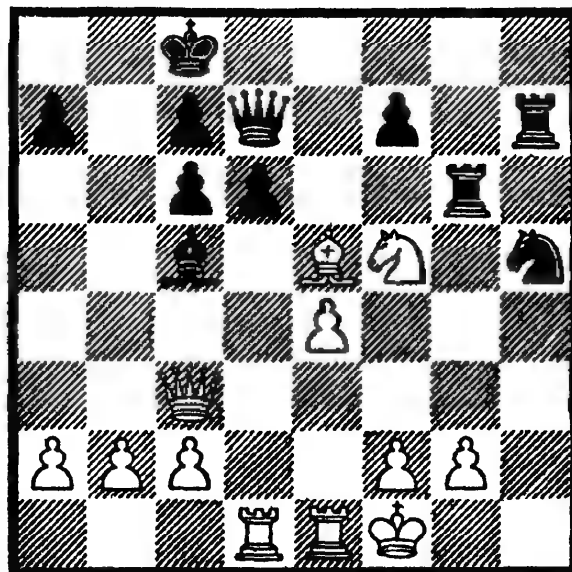
Diagrama número 146: En una sesión de partidas simultáneas alternativas, Lasker y Maroczy forjaron una bella combinación con esquema de mate parecido al del ejemplo anterior: 1. ..., P×A!; 2. T×D, C5a!. La amenaza es T8t, mate. No valen 3. R1c, por 3. ..., T×P+ y 4. ..., T8t mate; ni tampoco 3. C3c a

Diagrama núm. 145



TRAFOJER - KEHRER  
(Bosen, 1912)  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 146

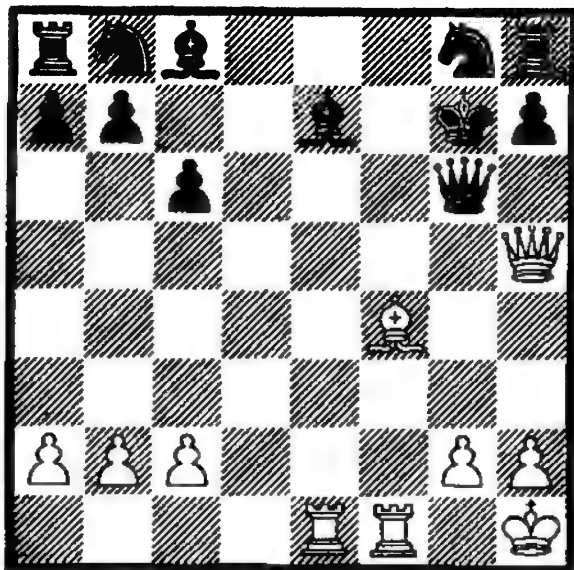


N. N. - LASKER Y MAROCZY  
(Budapest, 1900)  
Juegan las negras

causa de 3. ..., T×C; 4. P×T, T8t mate. El contraataque 3. T×PAD+ fracasaría por 3. ..., R1c!. La partida siguió 3. T8d+, R×T; 4. T1d+, A5d!; 5. T×A+, P×T; 6. D×PD+, T3d, y las blancas abandonaron. Naturalmente, el juego combinado

de dama y torre permite una extensa gama de otros esquemas de mate.

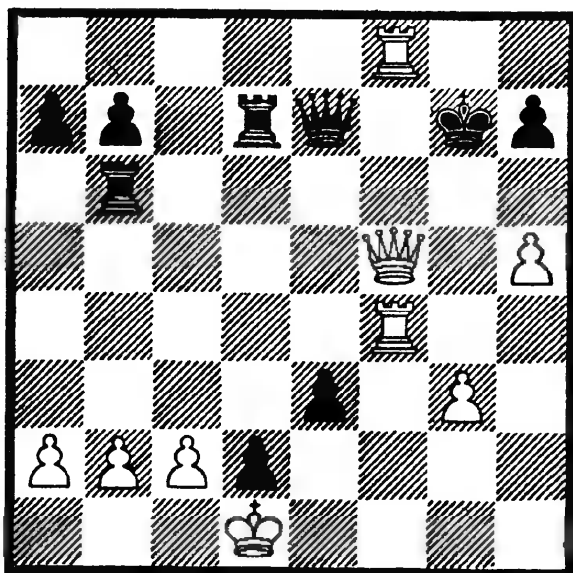
*Diagrama núm. 147*



MORPHY - MAURIAN  
Juegan las blancas

Diagrama número 147: 1. **T×A+**, **C×T**; 2. **A6T+**, **D×A**; 3. **D7A**, mate.

*Diagrama núm. 148*

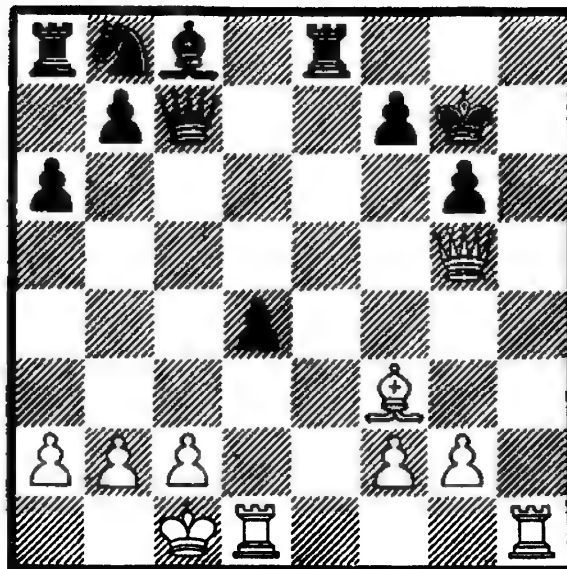


AVERBACH - ZITA  
(Szavno Zdroj, 1950)  
Juegan las blancas

Diagrama número 148: 1. **T4CR+**, **T3C** (1. ..., **R3T**; 2. **D4A+**, **R×P**; 3.

**T5A+**, etc.); 2. **P6T+**! (abre la columna torre rey para la dama), 2. ..., **R×P**; 3. **T×T+**, **P×T**; 4. **D3T+**, y las negras abandonaron.

*Diagrama núm. 149*



HOUZVICKA - CIHELNIK  
(Stara Boleslav, 1948)  
Juegan las blancas

Diagrama número 149: Después de 1. **T7T+**!, **R×T**; 2. **D6A!** se amenaza mate seguido, empezando con **T1T+**. Las negras se defendieron contestando 2. ..., **D7T**, y continuó 3. **D×PA+**, **R3T**; 4. **D×T**. Ante la amenaza **D8T+**, la dama negra debe abandonar la columna torre rey, posibilitando la entrada de la torre contraria en la misma, con duro ataque: 4. ..., **D5A+**; 5. **R1C**, **C3A**; 6. **A×C**, **P×A**; 7. **T1T+**, **R4C**; 8. **D7R+**, **R4A** (8. ... **D3A**; 9. **P4AR+**, **R4A**; 10. **P4CR+**); 9. **P4CR+**, **R×P** (9. ..., **D×PC**; 10. **T1R!**, **D5A**; 11. **P3AR!**); 10. **T4T+**, **R6A**; 11. **D3T+**, **R5R**; 12. **D3D+**, **R4R**; 13. **T×D**, **R×T**; 14. **D×PD+**, y las negras abandonaron poco después.

## E) MATE CON PIEZAS DIVERSAS

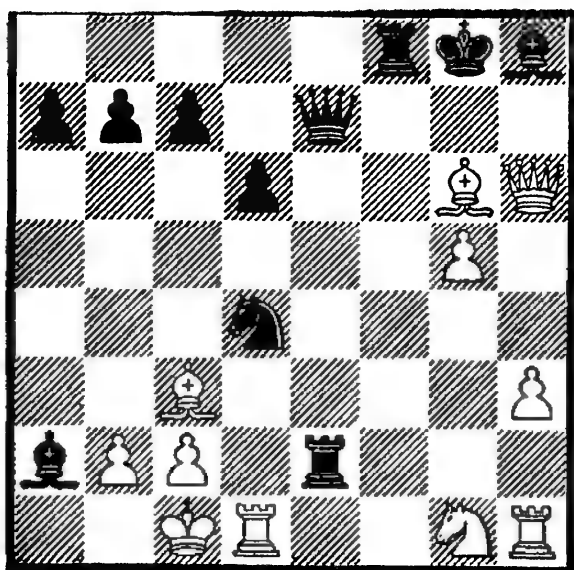
La participación activa de varias y distintas piezas en los ataques y combinaciones posibilita incalcula-

ble cantidad de esquemas de mate. El elemento más importante es la máxima conjunción de juego de tales piezas, en especial en partidas de ataque.

Hay famosas partidas, como la que conocimos en el primer volumen de esta obra con el sobrenombre de «El guardiamarina», en las cuales el mate lo dan tres piezas ligeras. En los diagramas números 83-85 de este tomo se reproducen otros bonitos ejemplos.

En los tres diagramas que siguen se da el mate con una torre y dos piezas ligeras.

*Diagrama núm. 150*

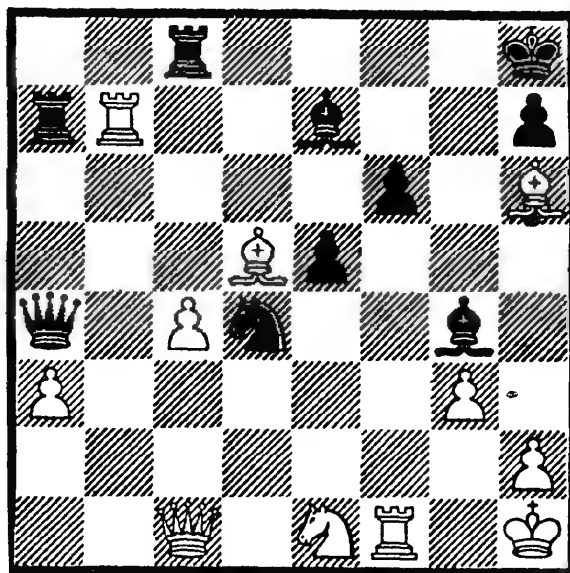


VITACEK - DURAS  
(Praga, 1900)  
Juegan las negras

Diagrama número 150: Duras dio mate en cinco jugadas: 1. ..., D6R+; 2. A2D, D×A+!; 3. T×D, T8A+; 4. T1D, C6C+!; 5. P×C, A×P7C, mate.

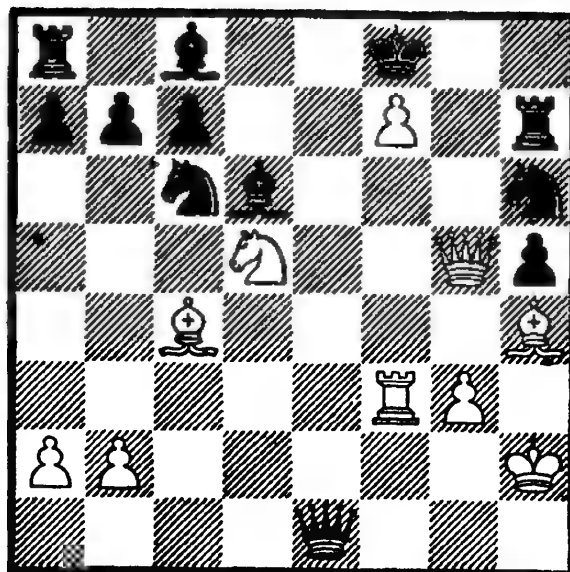
Diagrama número 151: En este ejemplo se presenta un esquema de mate análogo al anterior: 1. T×P!!, A×T (no bastaría 1. ..., T×T; 2. D5C, A4AD; 3. A8A!); 2. D5C!, A6A+; 3. R1C, y las negras abandonaron (3. ..., T×T; 4. D×A+).

*Diagrama núm. 151*



RAUTENBERG - SCHLENSKER  
(Naureim, 1948)  
Juegan las blancas

*Diagrama núm. 152*



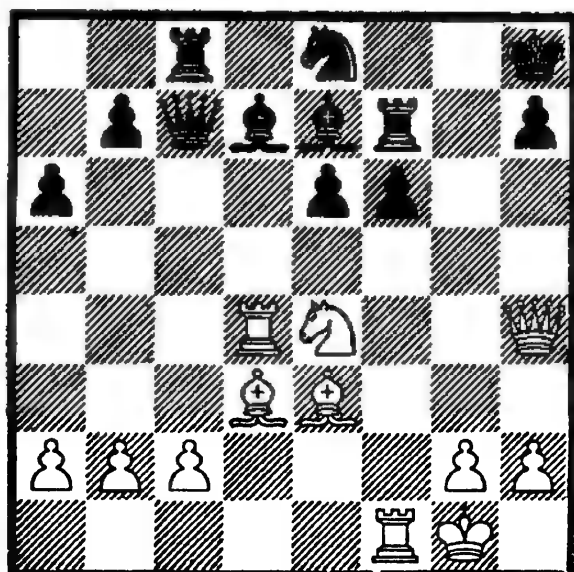
SORENSEN - WAGNER  
(1938)  
Juegan las blancas

Diagrama número 152: 1. D8C+!, C×D; 2. P×C=D+, R×D; 3. C7R+, R2C; 4. T7A+, R3T (4. ..., R1T; 5. T8A+, R2C; 6. T8C+, R3T; 7. A5C mate); 5. T6A+, R2C; 6. T6C+, R1A; 7. T8C, mate.

En los dos ejemplos que siguen

dan mate dos torres y una pieza menor, mientras que en el diagrama número 155 participan dama, torre y una pieza ligera.

*Diagrama núm. 153*



O'KELLY - EVARD

(París, 1946)

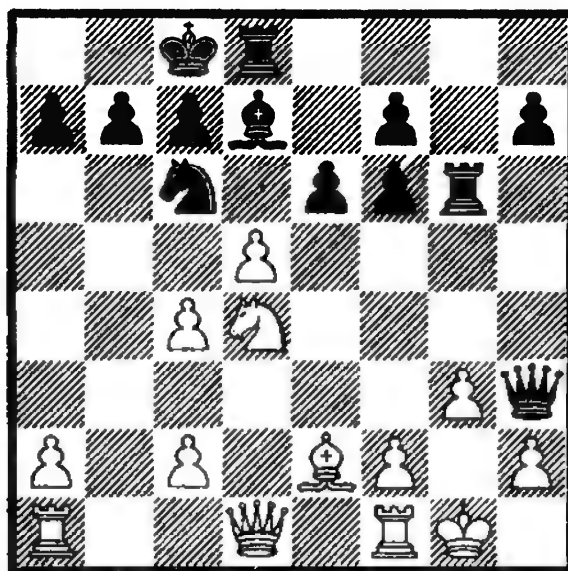
Juegan las blancas

Diagrama número 153: 1. C5C!, P×C; 2. T×T!, P×D; 3. T×P7T+, R1C; 4. T4C+, R1A; 5. A6T+, C2C; 6. T4C×C. Contra el mate que se amenaza no hay defensa suficiente. Con la mejor continuación para las negras, su adversario obtiene abrumadora ventaja material: 6. ..., D4A+; 7. R1T, R1R; 8. T7C+, A1A; 9. A×A, D×A; 10. A6C+, y las negras abandonaron.

Diagrama número 154: Las negras amenazan 1. ..., T3T; 2. C3A, C4R, con ataque muy peligroso. Sin embargo, el ataque de las blancas es sorprendentemente más veloz: 1. P×C!!, A×P; 2. C×A!, T×D; 3. TR×D, P×C; 4. P5A! (amenaza 5. A6T+), 4. ..., T1C (la misma respuesta seguiría a 4. ..., P3TD); 5. TD1C. El mate es inevitable. Las negras abandonaron.

Diagrama número 155: 1. D7T+, R1A; 2. D8T+, R2R; 3. C5A+!, P×C; 4. A5AD, mate.

*Diagrama núm. 154*

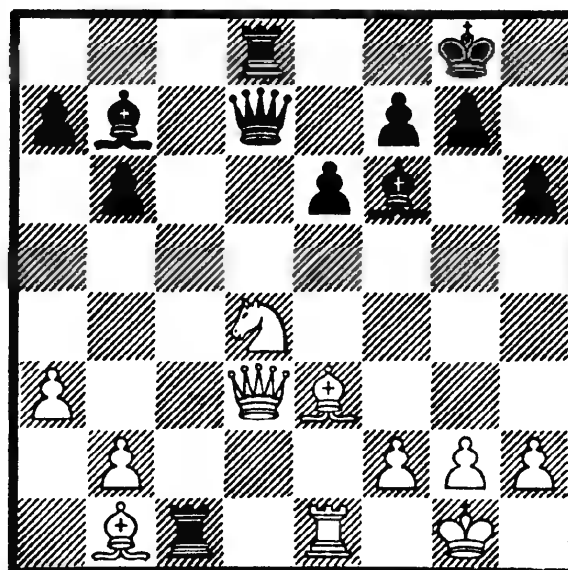


NIEMZOWITSCH - FLUSS

(Zurich, 1906)

Juegan las blancas

*Diagrama núm. 155*



TYLOR - WINTER

(Hastings, 1933)

Juegan las blancas

## F) LOS PEONES EN LOS ATAQUES DE MATE

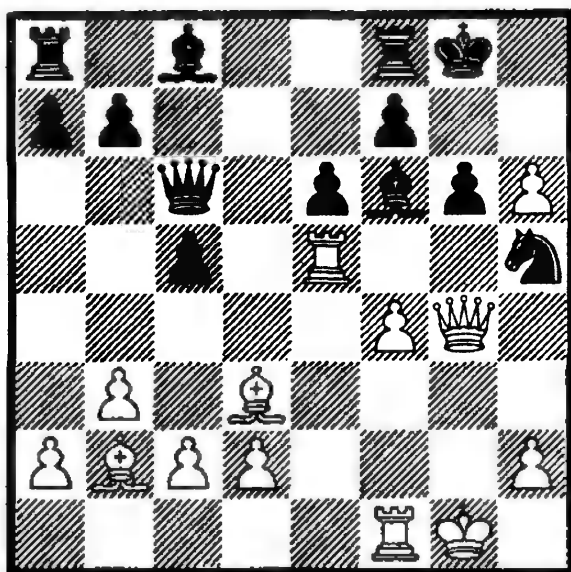
Es digno de ser remarcado que los peones, a pesar de su escasa movilidad, desempeñan a menudo



un importante papel en los ataques de mate. El motivo más frecuente es su utilización como fuerza de choque contra el enroque (véase el capítulo «Problemas tácticos del ataque contra el enroque»), pudiendo convertirse en inapreciables puntos de apoyo en las proximidades del rey contrario.

No es raro el mate de peón combinando con dos alfiles.

Diagrama núm. 156



ZEMSCH - X.

(Kiev, 1902)

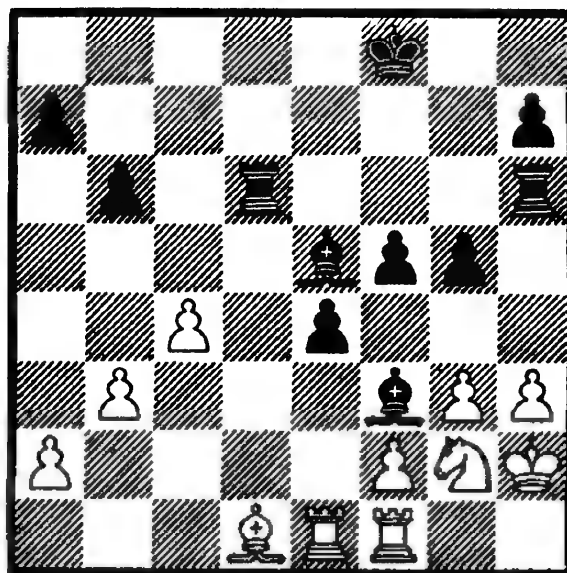
Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 156 las blancas continuaron 1. **D×C!**, **P×D**; 2. **T5C+**, **A×T** (2. ..., **A2C**; 3. **P7T+**, **R1T**; 4. **A×A** mate; o bien 2. ..., **R1T**; 3. **A×A** mate); 3. **P7T** mate.

Diagrama número 157: 1. ..., **T×P+!**; 2. **R×T**, **T3T+**; 3. **C4T**, **T×C!**; 4. **P+T**, **P5C**, mate.

Otra manera frecuente de colaboración eficaz de un peón es su derecho a transformarse en otra pieza (generalmente la dama) cuando llega a la octava fila. En el primer volumen ya conocimos este tema en los capítulos «Los peones» y «Valorización de los peones libres». Por ello

Diagrama núm. 157

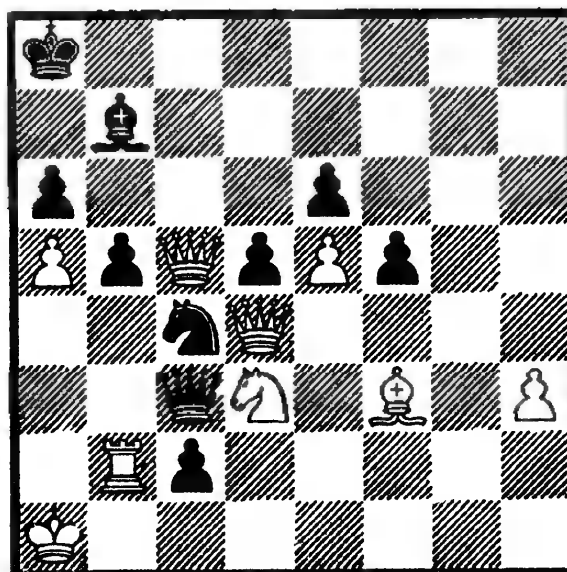


NILSSON - ENGHOLM

(Malmoe, 1937)

Juegan las negras

Diagrama núm. 158



TSCHIGORIN - BLACKBURNE

(Viena, 1898)

Juegan las negras

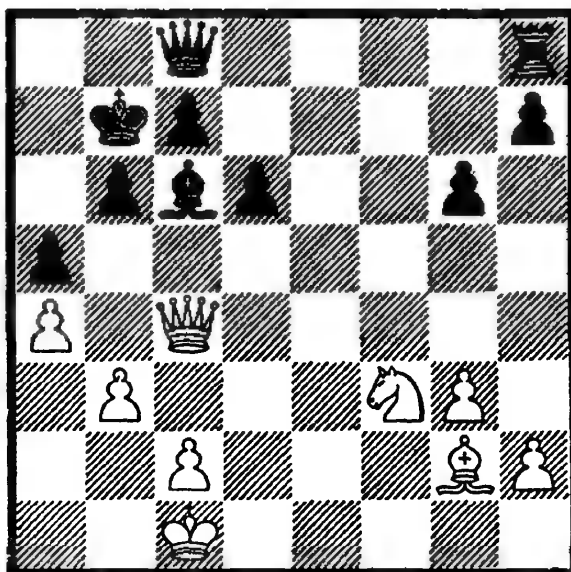
nos limitamos aquí a un solo ejemplo relativamente sencillo, pero destacable por su rara posición inicial.

Diagrama núm. 158: 1. ..., **D×P+**; 2. **T2T**, **D8R+!**; 3. **C×D**, **P8A=D**, mate.



Puede ocurrir que, mediante sacrificio de material, el rey contrario se vea obligado a situarse en casillas de mate imparables. Este tipo de combinación es poco corriente, y por ello, cuando se produce resulta sumamente espectacular.

Diagrama núm. 159



BLACKBURN - GIFFORD  
(1874)

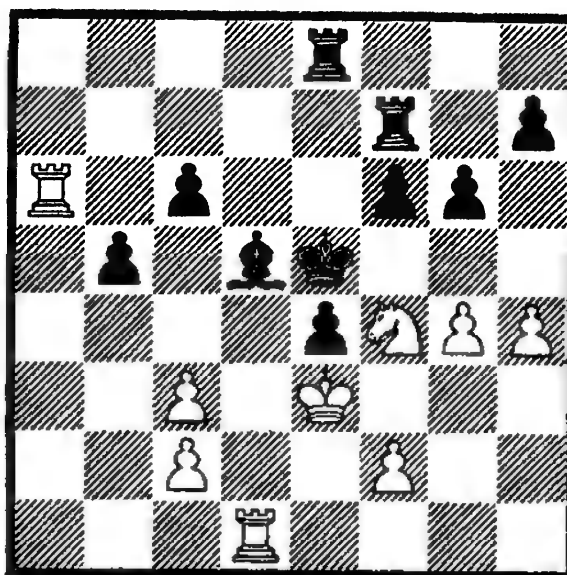
Juegan las blancas

Diagrama número 159: 1. D×A+!, R×D; 2. C5R+, R4A; 3. C3D+, R5D; 4. R2D!. Las negras abandonaron al no poder evitar el mate (5. P3A) que se amenaza.

Diagrama número 160: El desenlace es aquí más sorprendente, toda vez que a primera vista parece que la posición es de un final tranquilo: 1. T×A+!, P×T; 2. C3D+, P×C; 3. P4A mate. Con su bonita segunda jugada las blancas no sólo liberan la casilla 4AR para el peón, sino que obligan al desplazamiento del PR negro, que de otro modo podría tomar al paso el PAR blanco.

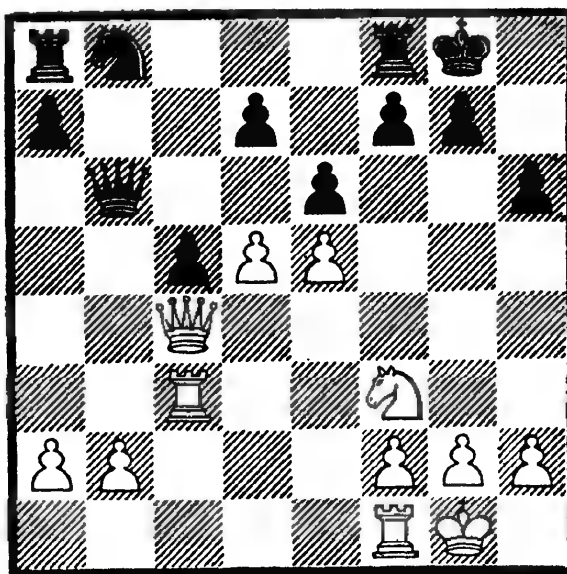
Diagrama número 161: Parece que la captura 1. D×P sea sólo un cambio, toda vez que el PCD blanco se encuentra indefenso. Pero después de 1. ..., D×P surge un rápido mate:

Diagrama núm. 160



OPOCENSKI HROMADA  
(Kosice, 1931)  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 161



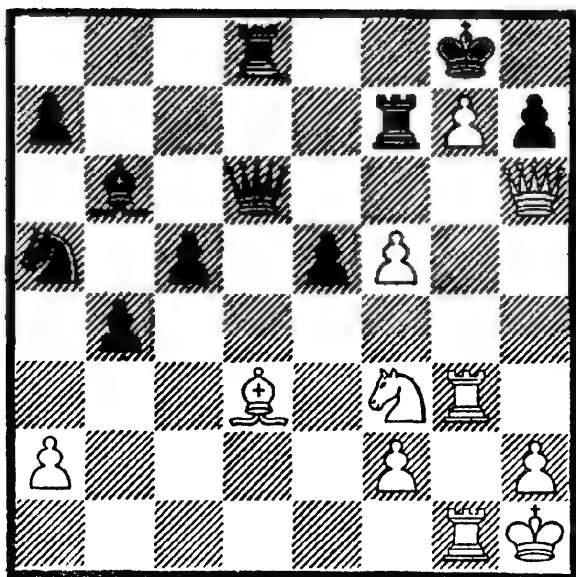
MOORE - HENLEY  
(Pdymouth, 1958)  
Juegan las blancas

2. D×T+, R×D; 3. T8A+, R2R; 4. P6D, mate.

Los peones colaboran con mucha frecuencia en la consecución del mate, bien sea apoyando la pieza que da el jaque definitivo, cortando casillas de escape, o sacrificándose

para el aumento de efectividad de las piezas propias atacantes. A continuación vienen tres típicos ejemplos del importante papel que desempeñan los peones en ataques de mate.

*Diagrama núm. 162*



ANDERSSSEN - ZUCKERTORT

(Barmen, 1869)

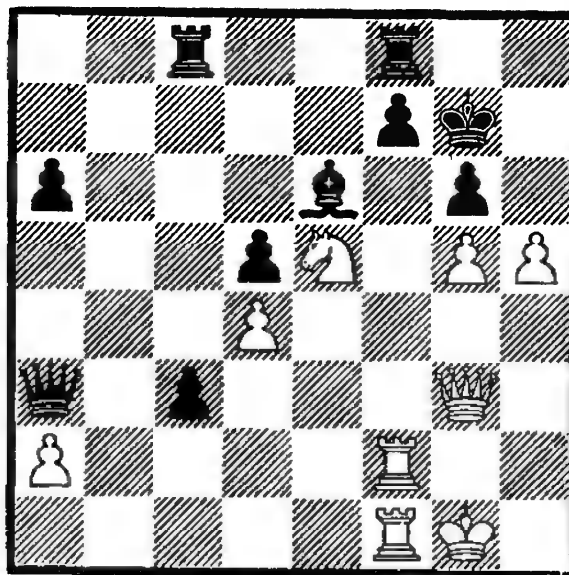
Juegan las blancas

Diagrama número 162: 1. D×P+!, R×D; 2. P6A+ (no 2. T3T+, por 2. ..., D3T), 2. ..., R1C; 3. A7T+!, R×A; 4. T3T+, R1C; 5. T8T, mate.

Diagrama número 163: El P6AD negro parece ser muy peligroso, pero la partida se decide por ataque de mate, en el cual el P5TR blanco juega un rol importante: 1. D4T!, P7A; 2. P×P, T1TR; 3. T×P+, A×T; 4. T×A+, R1C; 5. D7T+!, T×D; 6. P×T+, R1T; 7. C6C, mate.

Diagrama número 164: El mate se consigue en este ejemplo combinando el juego táctico conjunto de las piezas blancas con los peones 3AR y 4CR: 1. P5C+!, R×P (si 1. ..., R2C, con 2. T7TR las blancas ganan una torre como mínimo); 2. C7T+, R5A

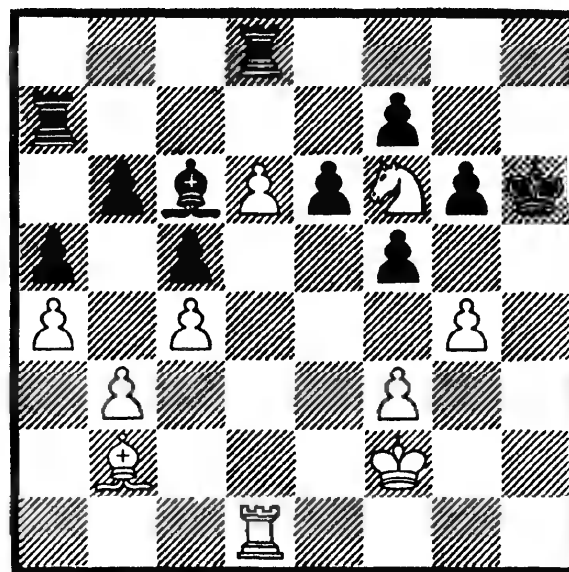
*Diagrama núm. 163*



S. BERNSTEIN - N. N.

Juegan las blancas

*Diagrama núm. 164*



KOCH - R.

(Campeonato de Berlín, 1930)

Juegan las blancas

(el rey negro no puede volver a la columna torre rey, toda vez que recibiría mate inmediato); 3. A1A+, R4R; 4. P4A+, R5R; 5. C6A, mate.

#### IV. EL REY EXPUESTO

En los análisis de ataques contra el rey que hasta ahora hemos venido efectuando nos hemos ocupado solamente de la fase final. Es indudable que siempre que pueda organizarse un ataque contra el rey contrario, éste debe hallarse en una situación más o menos comprometida, o expuesta.

A continuación veremos los casos de rey expuesto que normalmente se producen en la práctica de la partida. Son:

- A) El rey en el centro del tablero.
- B) El rey carece de protección de peones.
- C) La posición del enroque deshecha o deteriorada.
- D) La posición del enroque debilitada.
- E) Piezas fuertes en líneas abiertas, o en la séptima fila, con amenaza contra el rey.
- F) Otros casos de rey expuesto.

##### A) EL REY EN EL CENTRO DEL TABLERO

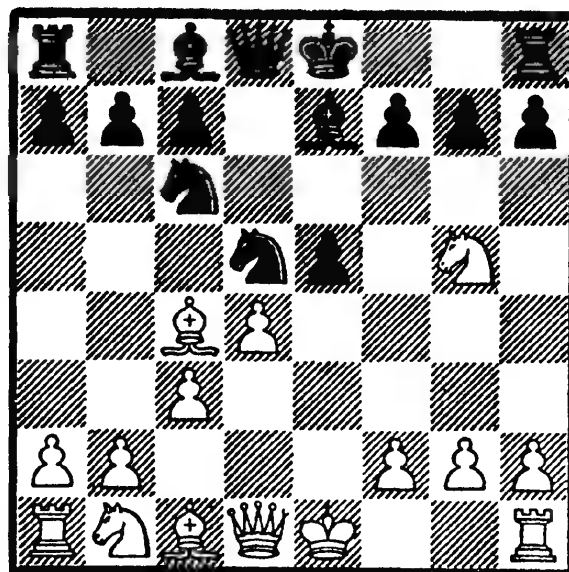
Uno de los primeros consejos que el principiante debe atender reza: ¡Aprovecha la primera oportunidad que se presente para enrocar! El enroque es una importante jugada de desarrollo, que pone en juego la torre y además deja al rey en seguridad contra prematuros ataques del adversario.

Cabe considerar posición expuesta la del rey que ha perdido el derecho al enroque, o que a consecuencia del desarrollo retrasado de piezas no pueda enrocar.

En las partidas entre principiantes los dos reyes se hallan con frecuencia en serio peligro. El talón de Aquiles de su posición son las casillas 2AR indistintamente. El PAR sólo está defendido por el rey propio, y en determinadas aperturas no es difícil concentrar la acción de varias piezas contra el mismo, incluso

con sacrificio de alguna de ellas para aumentar la efectividad de las demás.

*Diagrama núm. 165*



BARDEN - ADAMS

(Hastings, 1951)

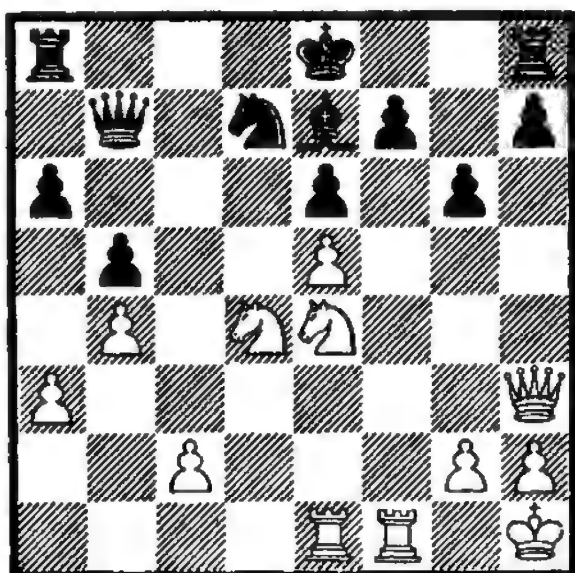
Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 165 las blancas lograron tempestuoso ataque previo sacrificio de un caballo por el PAR, a consecuencia del cual el rey negro se encontró, de repente, en una posición sumamente expuesta: 1. C×PA!, R×C; 2. D3A+, R3R; 3. D4R, A1A; 4. O-O, CD2R; 5. P4A, P3A; 6. PA×P, R2D; 7. A2R, R1R; 8. P4A, C2A; 9. C3A, A3R; 10. A5C, D2D; 11. TD1D. Las negras no podrán impedir la fuerte ruptura P5D.

En posiciones análogas, el motivo principal del sacrificio de una pieza por el P2AR es impedir el enroque, y obligar que el rey permanezca durante largo tiempo en el centro del tablero.

En la partida Boleslawsky-Steiner, posición que refleja el diagrama número 166, las negras se retrasaron en el enroque y desarrollo, y las

Diagrama núm. 166



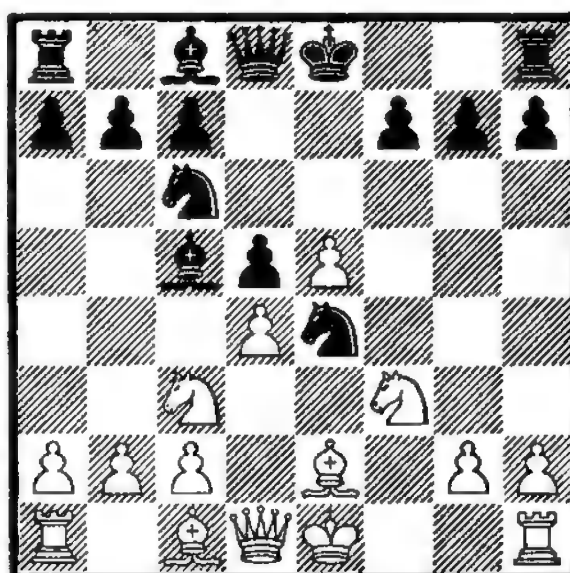
BOLESLAWSKI - STEINER  
(Interzonal, 1948)  
Juegan las blancas

blancas decidieron la partida sacrificando una torre: 1. **T×P!**, **D4D** (si 1. ..., **R×T**, sigue 2. **D×PR+**, **R1A**; 3. **T1AR+**, o bien 1. ..., **C×P**; 2. **C6A+**, etc.); 2. **T×A+**, **R×T**; 3. **D4T+**, **R2A** (3. ..., **R1A**; 4. **T1AR+**, **R1C**; 5. **D7R**, **T1AR**; 6. **T×T+**, **C×T**; 7. **C6A** mate); 4. **C6D+**, **R2C** (4. ..., **R1C**; 5. **D7R**, **T1AR**; 6. **C×PR**, **D×PR**; 7. **D×T+**, **C×D**; 8. **T×D**); 5. **D7R+**, **R3T**; 6. **T3R**. Las negras abandonaron.

Diagrama número 167: El ataque contra la casilla vacía 2AR de las blancas permite a las negras un sorprendente sacrificio, 1. ..., **C×PD!**. Después de 2. **CR×C**, **D5T+**; 3. **P3CR**, **C×P**; 4. **C3A**, con un nuevo sacrificio de pieza, el rey blanco quedó enfrentado a una barrera de fuego: 4. ..., **A7A+**!; 5. **R×A**, **C5R+**; 6. **R3R**, **D7A+**; 7. **R3D**, **A4A!**; 8. **D1C** (con 8. **C×C**, **A×C+**; 9. **R3A**, la resistencia podía prolongarse), 8. ..., **C4C+**. Las blancas abandonaron.

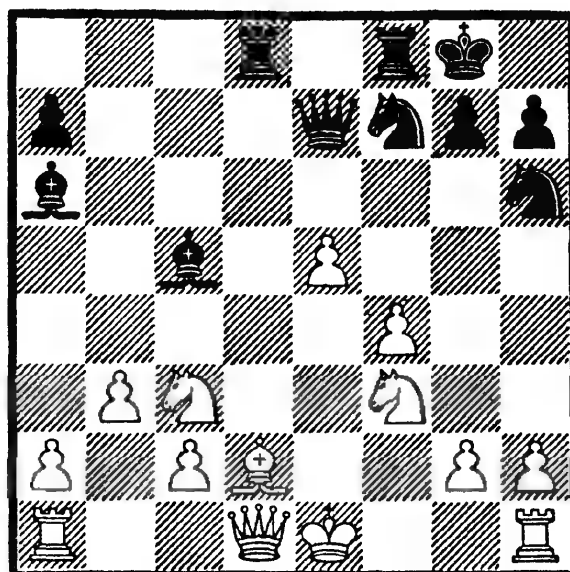
En el diagrama número 168 podemos comprobar el grave riesgo que corre un rey sin poder enrocar. Las blancas tienen cuatro peones a cam-

Diagrama núm. 167



LAZARD - CRÉPEAUX  
(Strasburgo, 1924)  
Juegan las negras

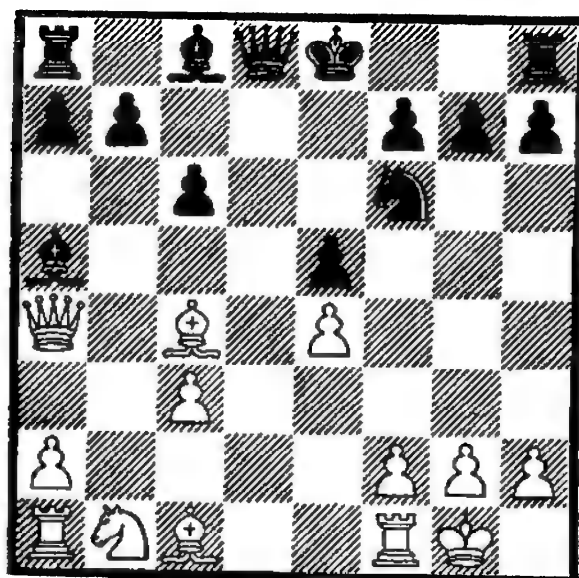
Diagrama núm. 168



MURPHY - STEINITZ  
(Londres, 1866)  
Juegan las negras

bio de una pieza, pero esta ventaja no sirve de nada ante la expuesta situación de su rey. La partida se resolvió rápidamente: 1. ..., **C×P!**; 2. **P×C**, **D×P+**; 3. **C2R** (3. **C×D**, **A7A**, mate), 3. ..., **T×C**; 4. **P×T**, **A×C**, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 169

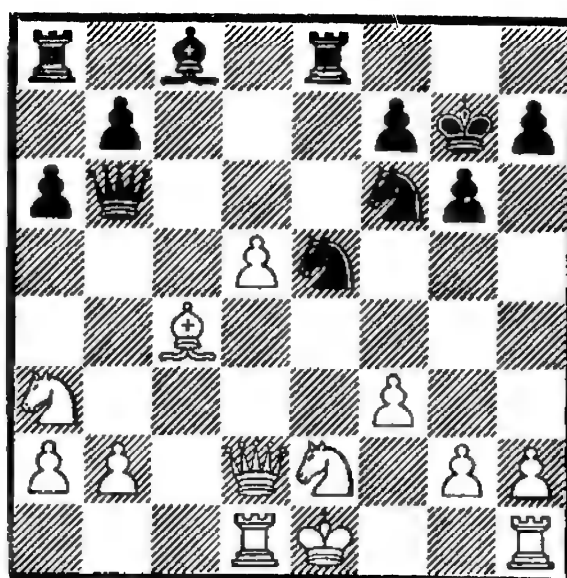


CARRA - LANDINI  
(Bolonia, 1946)  
Juegan las blancas

Diagrama número 169: Las negras tienen un peón más, y amenazan P4CD, ganando una pieza. Si las blancas juegan, por ejemplo, 1. D3C, pierden las posibilidades de ataque por la respuesta 1. ..., O-O. Por ello, deben impedir el enroque con la típica jugada 1. A3T!. Siguió 1. ..., P4CD; 2. A×P, P×A; 3. D×P+, C2D (para defender el PR. Mejores perspectivas ofrecía, sin embargo, 3. ..., A2D; 4. D×P, A3R); 4. T1D, T1CD; 5. D4T, A2C; 6. C2D. La posición de las negras es ya difícil, y no cambiaría esencialmente aunque jugarán lo mejor, 6. ..., A2A; 7. C4A, P4TR; 8. T6D!, T3T; 9. T×T, P×T; 10. T1D, persistiendo la presión asfixiante. En la partida siguió 6. ..., A×PA?; 7. C4R (amenaza C6D+, ganando la dama con jaque a la descubierta), 7. ..., D2A; 8. C6D+, P1D; 9. C×P+, R1A; 10. TD1A, y las blancas ganaron rápidamente.

Diagrama número 170: En la posición de la partida Kotov-Boleslawsky que refleja el diagrama, las blancas no pudieron enrocar en el momento oportuno por impedirlo la dama negra desde su casilla 3CD.

Diagrama núm. 170



KOTOV - BOLESLAWSKY  
(XIV Campeonato Ruso)  
Juegan las negras

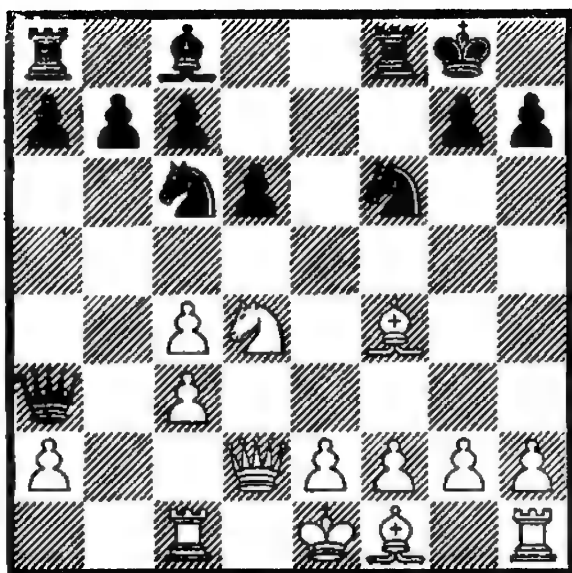
Continuó 1. ..., A6T!; 2. R1A (o bien 2. P4A, A×P; 3. P×C, T×P; 4. T1AR, A×T; 5. R×A, T4A+, etc.), 2. ..., C×P!; 3. D4A (3. D3A, T6R), 3. ..., C5C; 4. D×C3A, C6R+; 5. R1R, A×P; 6. D2A, A×T. Las blancas abandonaron unas jugadas más tarde.

También ocurre que el rey debe permanecer necesariamente en el centro por haber perdido la opción a enrocar.

En la posición del diagrama número 171, las negras tienen, a cambio de un peón, un desarrollo muy superior. A pesar de todo, las blancas podían todavía buscar la expansión jugando la exacta 1. P3A. En lugar de ello, continuaron 1. P3R?, C×C; 2. PA×C, C5R; 3. D2A, D4T+ (el rey blanco se halla ante una difícil situación. Si 4. R1D, sigue 4. ..., A4A; 5. A3D, C×P+); 4. R2R, T×A! (abriendo la columna en la que permanece el rey blanco, lo que posibilita un duro y decisivo ataque de las piezas negras); 5. P×T, A4A; 6. D2C, T1R; 7. R3A, C7D+ (era posible jugar en seguida 7. ..., P4T;



Diagrama núm. 171

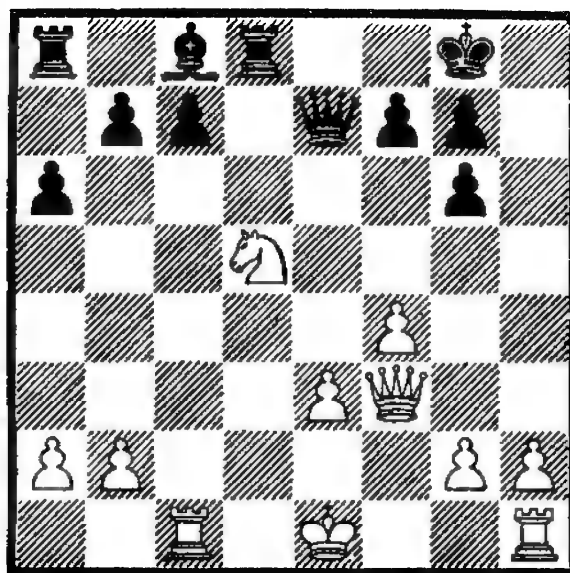


RUBINSTEIN - VIDMAR  
(Berlín, 1918)  
Juegan las blancas

8. P3TR, P5T, y la amenaza 9. ..., C7D+ cuesta necesariamente material a las blancas: 9. T1D, C4C+; 10. P×C, A5R+; 11. R3R, A×P+, etcétera; o bien 11. R4C, D4A+; 12. R×P, D5A+; 13. P4C, R2A); 8. R3C, C5R+; 9. R4T? (después de 9. R3A, las negras disponían de la continuación que hemos visto en el comentario anterior. El intento de huida que representa la jugada del texto conduce directamente al desastre), 9. ..., T3R; 10. A2R, T3T+; 11. A5T, T×A+; 12. R×T, A3C+, y mate a la siguiente.

Diagrama número 172: Aparentemente, las blancas están bien, toda vez que 1. ..., D3D? sería contestada con 2. O-O!. Pero las negras continuaron 1. ..., T×C!; 2. D×T, D×P+; 3. R1D, A5C+; 4. R2A, A4A+; 5. R1D, D×P. El material está más o menos equilibrado (calidad por dos peones), pero la posición del rey blanco es muy comprometida, y expuesta al ataque de las piezas fuertes contrarias. Siguió 6. T4A, D4C; 7. T4D, P3AD; 8. D3A, T1R; 9. P4CR?, A5R!; 10. D2R (10. T×A?, D4D+), 10. ..., D4R; 11. D×A, D×D; 12.

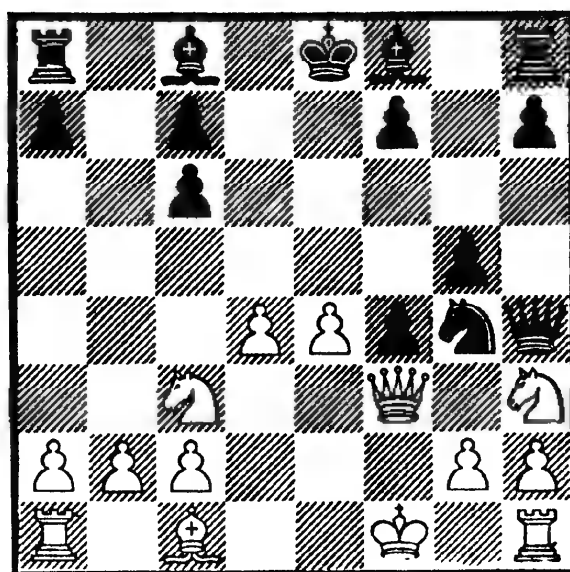
Diagrama núm. 172



LOWTSKI - MARSHALL  
(Pystian, 1912)  
Juegan las negras

T×D, T×T, y las negras lograron imponer en pocas jugadas su ventaja material.

Diagrama núm. 173



BOUSKA - DOBIAS  
(Praga, 1922)  
Juegan las negras

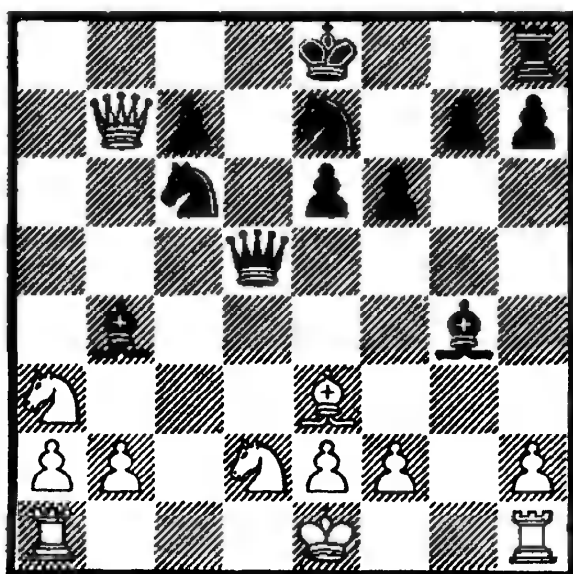
En el diagrama número 173 se reproduce la posición de una conocida variante del gambito de alfil de rey.



En este caso, las negras supieron obtener provecho de la expuesta situación del rey contrario como sigue: 1. ..., A3TD+; 2. C2R, O-O-O; 3. P3A, P4AD; 4. P5D, C4R; 5. D2A, P6A!; 6. A×P, A×C+; 7. R1C, D5C; 8. A×T, D×C!!; 9. P×D, T1C+; 10. D3C, A3TR!; 11. T1AR (11. D×T, A6R mate), 11. ..., A6R+; 12. T2A, C6D, y mate a la siguiente jugada.

Un medio eficaz para mantener al rey contrario en el centro del tablero es la clavada de una pieza. Veamos a continuación un ejemplo interesante.

Diagrama núm. 174

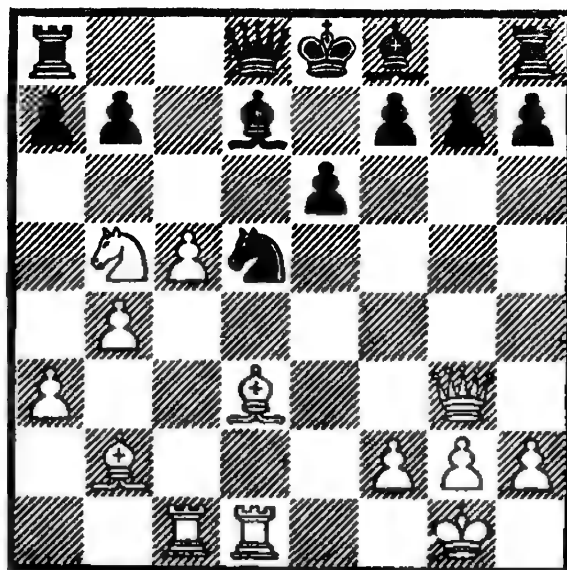


DOBIAS - THELEN  
(Praga, 1940)  
Juegan las blancas

Diagrama número 174: Las blancas no pueden enrocar corto, ya que después de 1. O-O, A×C; 2. TR1D, A6T, o bien 2. A×A, D×A; 3. TD1D, D4C, perderían una pieza. Tampoco mejoraría la posición del rey blanco con 1. O-O-O. Por ejemplo, 1. ..., D×P; 2. D8T+, R2A; 3. D×T, A×C; 4. P×A, A4A, etc. En la partida se jugó 1. T1CR, A×P!! (no valdría ahora 2. R×A a causa de 2. ..., C5D+; ni 2. T×P, A×C+; 3. A×A, D8T+; 4. R×A, C5D+, etc.); 2. D8T+, R2D; 3. D×T, D6D!! (a pesar

de su ventaja material las blancas están perdidas, ya que no tienen defensa contra la jugada A6AR de las negras. Por ejemplo, 4. T3C, A4TR; 5. P3A, D×A+, etc.). Siguió todavía 4. D×PT, D×D; 5. R×A, C4R!; 6. TD1A, D6D+; 7. R1D, A×C; 8. A×A, C6A, y las negras abandonaron.

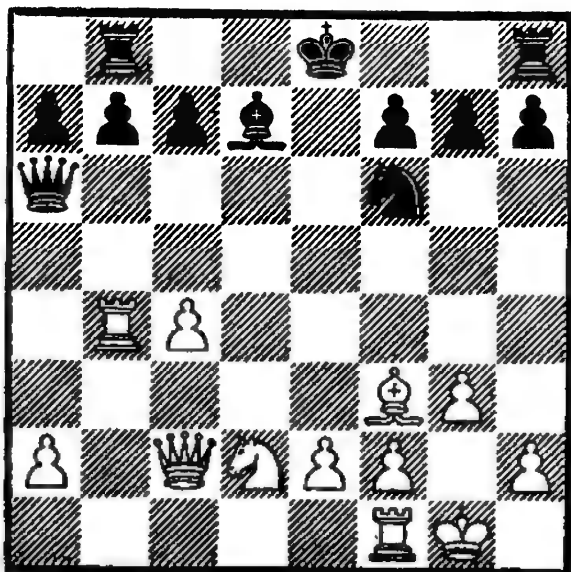
Diagrama núm. 175



CIOCALTEA - KARACSONY  
(Campeonato Rumano, 1952)  
Juegan las blancas

El enroque también puede ser impedido cuando alguno de los peones que han de protegerlo está bajo la amenaza de las piezas adversarias. En la posición del diagrama número 175 las blancas continuaron 1. C6D+, A×C; 2. P×A, y ahora las negras no pueden enrocar por la amenaza sobre su P2CR. Asimismo, va a ser laborioso el enroque largo por la presencia de una torre blanca en la columna alfíl dama. Las negras intentaron todavía 2. ..., A5T; 3. D×P, T1AR, pero la bonita jugada 4. A5C+!, decidió rápidamente la partida: 4. ..., A×A; 5. T×C, A3A (5. ..., P×T; 6. D5R+, R2D; 7. D5A+, R×P; 8. D5R+, R2D; 9. D×P+, R1R; 10. T1R+, D2R; 11. D×A+, etcétera); 6. A6A, D1C; 7. T×A!, PR×T; 8. D4C!, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 176



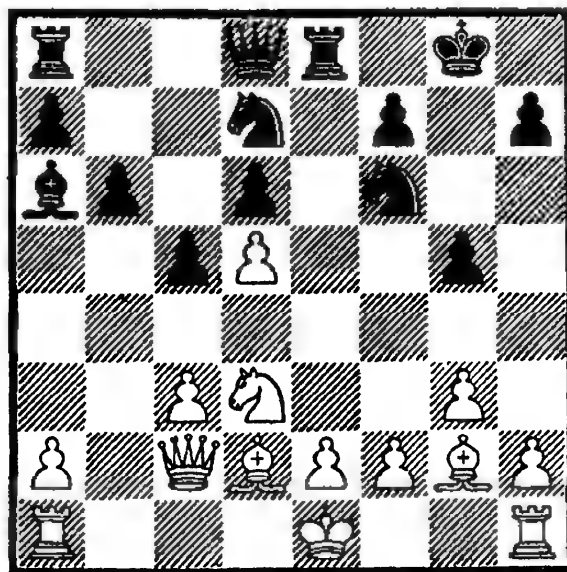
SZABO - TARTA  
(Venecia, 1949)  
Juegan las blancas

Diagrama número 176: La posición de las negras produce impresión de solidez, pero después de 1. **C4R!**, **C×C**; 2. **A×C**, no pueden enrocar por 3. **A×P+**. No sirven las jugadas de preparación 2. ..., **P3TR**, o 2. ..., **P3CR**, a causa de 3. **A×PCD**, **T×A**; 4. **D4R+**. Siguió en la partida 2. ..., **A3A**; 3. **P5A!**, **A×A**; 4. **T×A+**, y las negras pierden definitivamente el derecho al enroque. En la continuación, y a pesar del escaso material en juego, Szabo supo valorizar su ventaja posicional de forma precisa: 4. ..., **R1A**; 5. **T1D**, **D3AD**; 6. **T4R4D**, **T1R** (6. ..., **P3CR**; 7. **T7D**, **R2C**; 8. **D3A+**, **D3A**; 9. **D×D+**, **R×D**; 10. **T×PAD**); 7. **T7D** (no 7. **T8D?**, **R2R**, y la torre negra ganaría actividad), 7. ..., **P3CR**; 8. **D3A!**, **T1CR** (vendría un desenlace rápido con 8. ..., **P3A**; 9. **T1D6D!**); 9. **T8D**. Las blancas ganarían también en caso de que las negras jugaran lo mejor: 9. ..., **D3R**; 10. **T×T+**, **R×T** (10. ..., **D×T**; 11. **D6A**); 11. **T3D**, **D1A** (11. ..., **D4A**; 12. **D4C!**, **D1A**; 13. **P6A**); 12. **D6A**, **P4TR**; 13. **T3AR!**, **D2D**; 14. **T3T+**, **R1A**; 15. **T3D**, etc. Pero en la partida las cosas fueron mucho más aprisa: 9. ...,

**T2C**; 10. **T×T+**, **D×T**; 11. **D6A**, y las negras abandonaron.

En las posiciones cerradas es muy peligroso demorar el desarrollo de las piezas del flanco de rey y el subsiguiente enroque. Veamos a continuación tres ejemplos.

Diagrama núm. 177

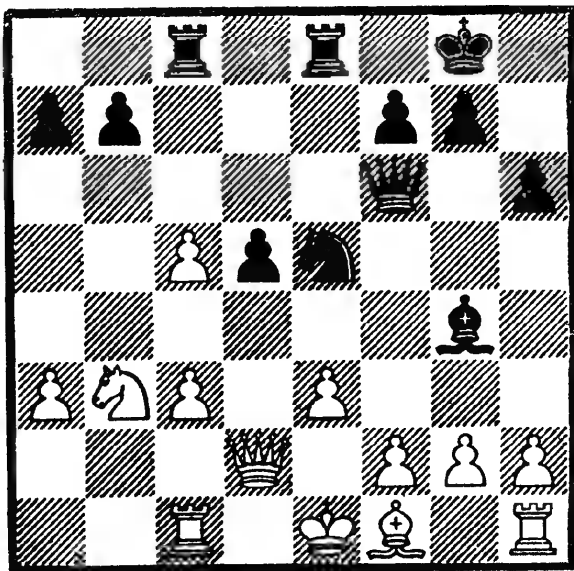


MIKENAS - KERES  
(XVII Campeonato Ruso)  
Juegan las negras

Diagrama número 177: 1. ..., **T×P+**!; 2. **R×T**, **C4R**; 3. **D4T**, **A×C+**; 4. **R1D**, **P4C**; 5. **D6T**, **D2D**; 6. **R1A**, **P5CD**; 7. **D5T**, **P3TD!**. Las blancas abandonaron. La amenaza es 8. ..., **C5A**, «cazando» la dama. No sirve 8. **D6C** por la respuesta 8. ..., **D5T**, con mate inevitable.

Diagrama número 178: La intención de las blancas es jugar **A2R**, y el subsiguiente enroque. Pero Reifir jugó 1. ..., **A6A!**. Aprovechando la circunstancia de que el alfil no puede ser capturado, las negras atacan el **PCR** adversario, impidiendo con ello el desarrollo del alfil rey blanco. Siguió 2. **C4D**, **A5R**; 3. **P3A**, **A×P**; 4. **P×A**. En este momento las blancas sobrepasaron el tiempo de reflexión (¡en la jugada 19!). De todas formas, estaban perdidas. Por

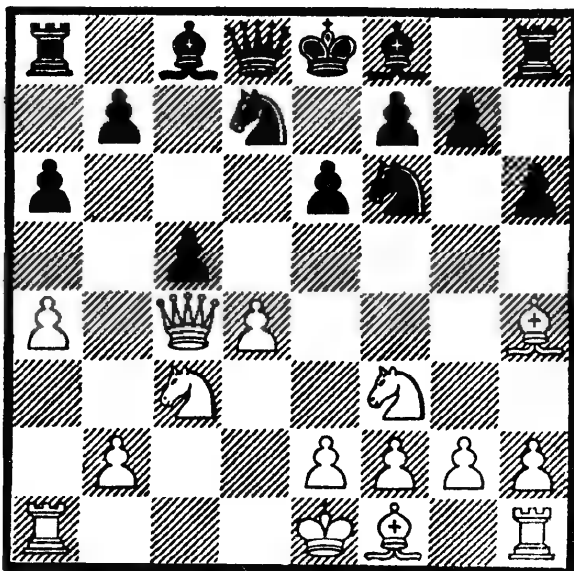
Diagrama núm. 178



SAEMISCH - REIFIR  
(Praga, 1942)  
Juegan las negras

ejemplo: 4. ..., C×P+; 5. C×C, D×C; 6. T1C, T×P+; 7. A2R, TD1R; 8. T2A, T×A+; 9. D×T, T×D+; 10. T×T, D×P+ y 11. ..., D×PA. Las negras quedan con gran ventaja material.

Diagrama núm. 179



FREYMAN - ALEKHINE  
(San Petersburgo, 1914)  
Juegan las negras

Diagrama núm. 179: 1. ..., P4CD!; 2. D3D (2. P×PC, P×PC, con ame-

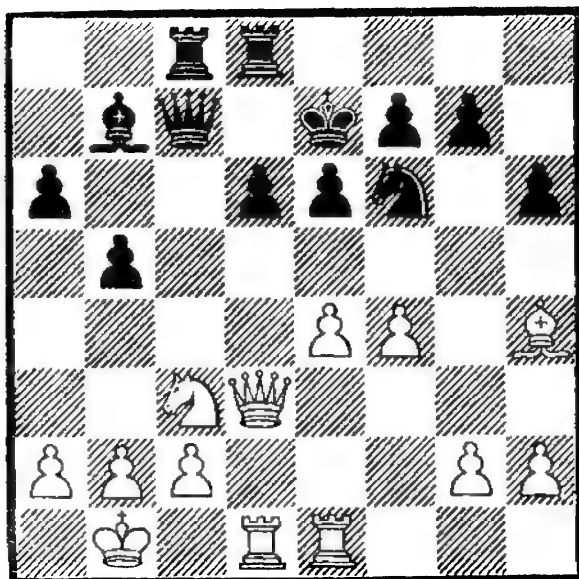
naza a la dama y una torre al mismo tiempo), 2. ..., P5A; 3. D1C, A2C!. Si las blancas juegan ahora 4. P3R sigue 4. ..., D3C, con evidente superioridad en el flanco de dama. En la partida aceptaron el peón que las negras ofrecen, muy peligroso, toda vez que permite ganar dos tiempos para organizar el ataque contra el rey blanco. Siguió: 4. P×P, P×P; 5. C×P, A5C+; 6. C3A, P4C; 7. A3C, C5R; 8. D1A, C3C (amenaza 9. ..., C5T); 9. T×T, D×T; 10. C2D, C×C2C; 11. R×C, D7T (renovando la amenaza C5T. Las blancas no tienen tiempo para desarrollar el flanco de rey); 12. R1D, D6C+; 13. D2A, A×C; 14. P×A, A5R. Bonito remate. Las negras fuerzan la creación de un decisivo peón libre. Terminó 15. D×D, P×D; 16. P3R (16. R1A, C5A), 16. ..., P7C. Las blancas abandonaron.

Cuando el rey permanece en su casilla de origen, sea cualquiera la causa y el color del monarca, la apertura de la columna de su nombre es un factor importante para el ataque del adversario. Para alcanzar tal objetivo se utiliza a menudo una típica combinación a base del sacrificio de un caballo en la casilla 5D.

Diagrama número 180: Con el sacrificio 1. C5D+! las blancas lograron fuerte ataque. No es posible 1. ..., P×C, a causa de 1. P×P+, R1A; 2. A×C, P×A; 3. D7T. Por consiguiente, la respuesta forzada es 1. ..., A×C; 2. P×A, D5A; 3. P×P!, P×P (el cambio de damas costaría un peón después de 3. ..., D×D; 4. T×D, P×P; 5. T3D3R); 4. D6CR!, T1CR; 5. A×C+, P×A; 6. D7T+, R1A; 7. T×PD, T×P; 8. D8T+, R2R; 9. T1R×P+, y las negras abandonaron.

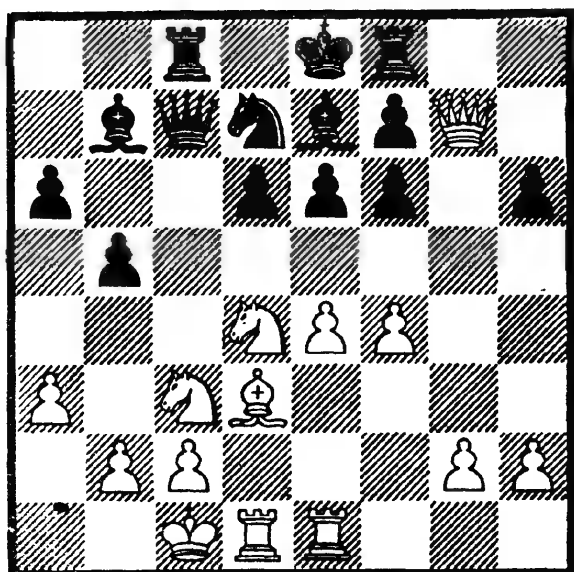
Diagrama número 181: 1. C5D!, P×C; 2. P×P, A×P; 3. C5A, C4R (3. ..., A3R; 4. T×A!); 4. P×C, PD×P. Las negras han conseguido cerrar la columna de rey devolviendo la pieza, pero su posición ha empeorado bastante al quedar el caba-

Diagrama núm. 180



KAILA - PAIME  
(Munich, 1936)  
Juegan las blancas

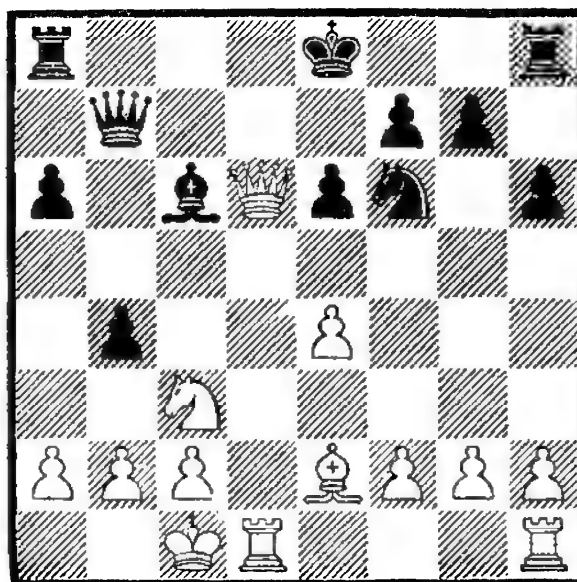
Diagrama núm. 181



LIUBLINSKY - NOVOTELNOV  
(Semifinal del XX Campeonato Ruso)

llo blanco instalado sólidamente en su casilla 5AR. Siguió: **5. P3A, T1CD** (5. ..., A×PT; 6. R1C!, A×PCD; 7. D×PA); **6. D×PT, A1D**; **7. A4R, A3R**; **8. C7C+, R2R**; **9. C×A, R×C** (9. ..., P×C; 10. A6C!, T1CR; 11. D7T+, R1A; 12. T×A+); **10. D×T**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 182



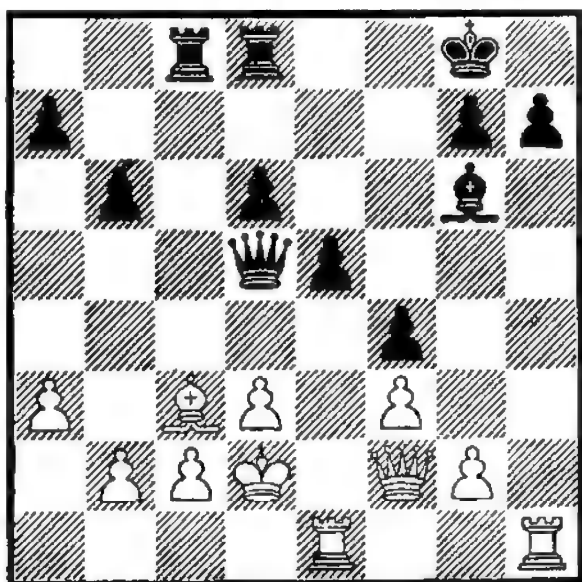
AVERBACH - SUETIN  
(Tula, 1950)  
Juegan las blancas

Diagrama número 182: **1. C5D!**, **P×C** (1. ..., C×C; 2. P×C, A×P; 3. TR1R, D2R; 4. T×A!); **2. P×P, A2D** (2. ..., A×P; 3. A3A, A×A; 4. P×A y 5. TR1R+); **3. TR1R, R1D**; **4. A3A**. Las negras tienen una pieza de más a cambio de dos peones, pero la posición de su rey es tan expuesta que tendrán que ceder material inevitablemente: **4. ..., T1R**; **5. D3C, P4C**; **6. D6D, C1C**; **7. T×T+, R×T**; **8. T1R+, R1D**; **9. D8A+, R2A**; **10. P6D+, R3C**; **11. D×T, D×D**; **12. A×D**, y las negras abandonaron pocas jugadas más tarde.

Siguen algunos ejemplos en los cuales el rey está situado arriesgadamente en el centro del tablero, pero no en su casilla de origen.

Diagrama número 183: El rey blanco está en el centro, pero parece en absoluta seguridad, y debe aceptarse que la ventaja de las negras es difícil de valorizar, dado que los alfiles son de distinto color. Sin embargo, lo lograron en forma sorprendente, aprovechando la situación expuesta del rey contrario: **1. ..., A×P!**; **2. P×A, T×A!**. Las blancas

Diagrama núm. 183

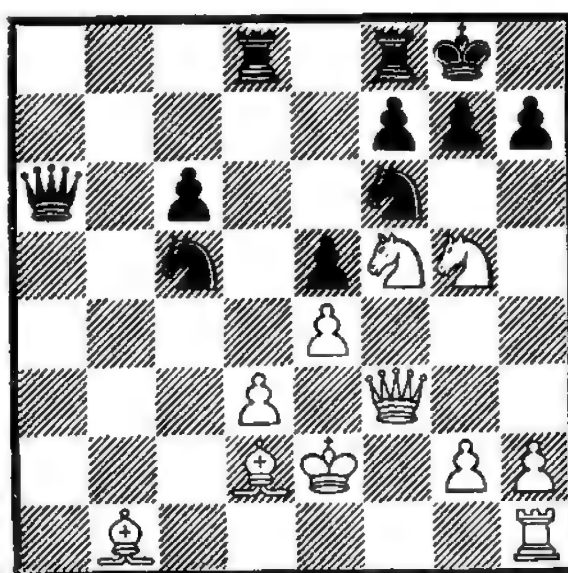


OPOCENSKI - GRUENFELD  
(Pistyan, 1922)  
Juegan las negras

no pueden responder 3.  $P \times T$ , a causa de 3. ...,  $D7T+$ ; y si 3.  $R \times T$ , entonces 3. ...,  $T1AD+$ ; 4.  $R2D$ ,  $D6C$ ; 5.  $R2R$ ,  $T7A+$ ; 6.  $R1A$ ,  $D \times PD+$ ; 7.  $R1C$ ,  $T \times D$ ; 8.  $D5D+$ , etc.; o bien 4.  $R4C$ ,  $P4TD+$ ; 5.  $R4T$ ,  $P4CD+$ ; 6.  $R \times P$ ,  $D1T+$ ; 7.  $R \times P$  (7.  $R6C$ ,  $T3A+$ ;  $R \times P$ ,  $D2C+$ ), 7. ...,  $D2C+$ ; 8.  $D6C$ ,  $T4A+$ . En la partida siguió 3.  $D2R$ ,  $T6C$ ; 4.  $T1CD$ ,  $T1AD$ ; 5.  $D4R$ ,  $D \times D$ ; 6.  $PA \times D$ ,  $P3TR$ , y las negras ganaron sin grandes dificultades imponiendo su ventaja material.

En la posición del diagrama número 184 las blancas tienen leve ventaja de material y sus piezas ligeras están muy bien situadas para el ataque al enroque contrario, pero antes que nada, era indispensable poner el rey en seguridad jugando, por ejemplo, 1.  $T1D$ . En lugar de ello, efectuaron prematuramente el movimiento 1.  $A4C?$ , dando ocasión a las negras para combinar un interesante contraataque: 1: ...,  $T1C!$ ; 2.  $A \times C$ ,  $T7C+$ ; 3.  $R3R$ ,  $D4T!$  (ataque doble; se amenaza mate y capturar el alfil con jaque); 4.  $T1D$ ,  $D \times A+$ ; 5.  $P4D$ ,  $P \times P+$ ; 6.  $R4A$ ,  $P3T$ ; 7.  $C3T$ ,  $T1R$  (de nuevo se amenaza

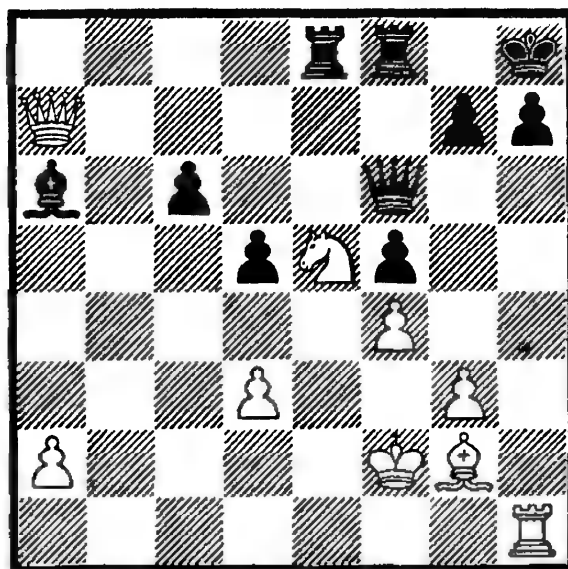
Diagrama núm. 184



STEINITZ - ANDERSEN  
(Baden-Baden, 1870)

mate); 8.  $D3D$ ,  $P4C+$ ; 9.  $R3A$ ,  $P5C+$ ; 10.  $R3C$ ,  $T \times PR$ ; 11.  $D1A$  (11.  $C \times P+$ ,  $R1A$ ), 11. ...,  $D4R+$ ; 12.  $R4T$ ,  $P \times C+$ ; 13.  $R \times P$ ,  $T6C+$ , y las negras ganaron rápidamente.

Diagrama núm. 185



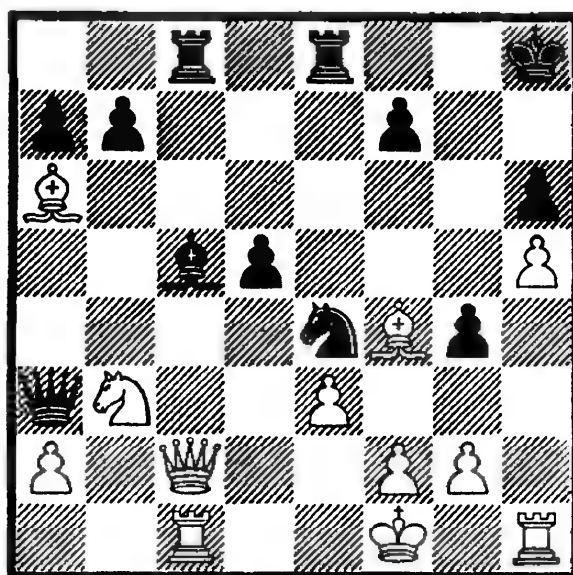
YATES - NIEMZOWITSCH  
(Carlsbad, 1923)  
Juegan las negras

Diagrama número 185: Las negras llevan calidad y peón de ventaja.



Mas tal superioridad es difícil de valorizar dada la activa situación de las piezas blancas, en especial el caballo en 5R. Niemzowitsch sacrificó una torre, poniendo en evidencia la expuesta situación del rey blanco: 1. ..., **T×C!!**; 2. **P×T, D×P**; 3. **D×A, D5D+**; 4. **R1A, P5A**; 5. **D3T, R1C**; 6. **T4T, P4C!** (6. ..., **P×P+**?; 7. **D×T+**); 7. **T4C, D8T+**; 8. **R2A** (8. **R2R, T1R+**; 9. **A4R, P×A**; 10. **T×PC+, R1T**), 8. ..., **P×P+**; 9. **R×P, D4R+**; 10. **R3T, P4T**; 11. **T4TD** (11. **T3C, P5C+**; 12. **R4T, R2C!**, forzando un rápido mate, por ejemplo: 13. **P4D, D3A+**; 14. **R×P, D3C+**; 15. **R4T, T1TR**, mate; o bien 13. **D1A, T4A**; 14. **T3R, D7T+**, etc.), 11. ..., **P5C+**; 12. **R4T, T4A!**; 13. **T8T+ R2C**; 14. **D7T+, R3T**; 15. **D1C**, y las negras anunciaron mate en cuatro jugadas: 15. ..., **D3A+**; 16. **R3C, T6A+**; 17. **A×T, D×A+**; 18. **R2T, D6T**, mate.

Diagrama núm. 186

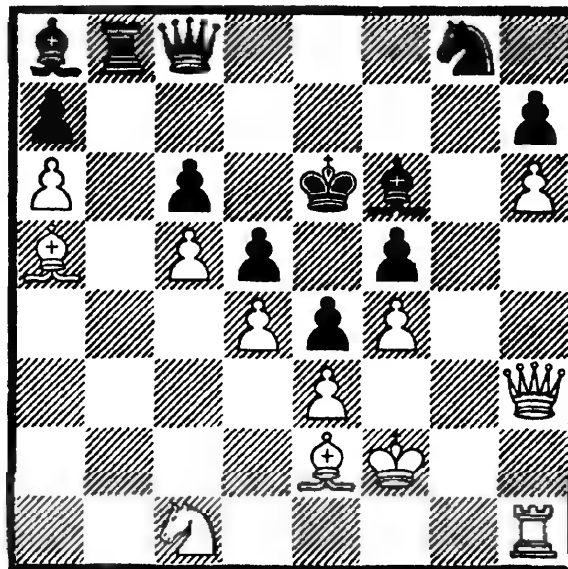


PAROULEX - E. RICHTER  
(Correspondencia, 1941/42)  
Juegan las negras

Diagrama número 186: Las negras deben proceder con energía, ya que su rey tampoco está muy seguro. Después de 1. ..., **D×A+**; 2. **D2R, D×D+**; 3. **R×D**, las blancas amenazarían **A×P** y **P3A** al mismo tiempo.

Richter encontró la bonita jugada 1. ..., **A×P!**, que deja indefenso al rey blanco. Si a 2. **D×T** sigue 2. ..., **D×A+**; 3. **R1C, A×P+**; 4. **R2T, P6C+**; 5. **R3T, T×D**; 6. **T×T+**, **R2T**, etc., ganando las negras sin dificultad. La partida siguió 2. **A5R+**, **R2T**; 3. **A3D, T×D**; 4. **T×T, T×A**; 5. **P×A, D2R**, y las blancas abandonaron unas jugadas después.

Diagrama núm. 187



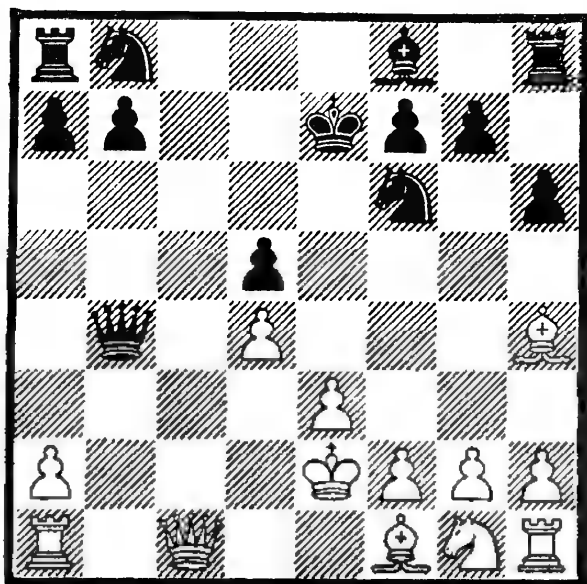
SKALICKA - PRUSA  
(Praga, 1924)  
Juegan las blancas

Diagrama número 187: El rey en el centro corre todavía más peligro si se encuentra en la segunda horizontal. En la posición de este diagrama las blancas ganaron atacando en bello estilo: 1. **T1C, D1A**; 2. **A7A, T1A**; 3. **A6D, D×P**; 4. **A5T!** (el atrayente sacrificio 4. **D×P+** no vale, por 4. ..., **R×D**; 5. **A4C+**, **R3C**; 6. **A6R+**, **R4T**; 7. **A7AR+**, **D3C**; 8. **T1T+**, **A5T+**. La amenaza, después de 4. **A5T!**, es 5. **T×C, T×T**; 6. **A7AR+**), 4. ..., **A2CR**; 5. **T5C** (con 5. **A5R** las blancas ganaban una pieza, ya que si 5. ..., **C3A** sigue 6. **T5C**. La jugada del texto es también muy fuerte), 5. ..., **C2R**; 6. **C2R!** (después de 6. **A×C, R×A**; 7. **D×P, T1AR** las negras tendrían todavía ciertas perspectivas. La amenaza es 7. **C3C**, que



deja sin ulterior defensa el PAR negro), 6. ..., **T1AR**; 7. **C3C**, **R2D**; 8. **A×C**, **R×A**; 9. **C×PA+**, **T×C**; 10. **D×T**, **A3A**; 11. **T8C**, **A5T+**; 12. **R2C**. Las negras abandonaron.

*Diagrama núm. 188*

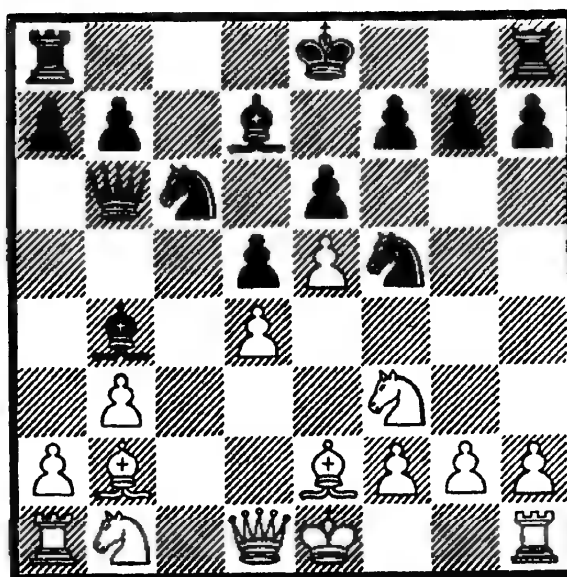


SMISLOV - PACHMAN  
(Olimpiada, 1956)  
Juegan las negras

En el gambito Steinitz (1. **P4R**, **P4R**; 2. **C3AD**, **C3AD**; 3. **P4A**, **P×P**; 4. **P4D!**?, **D5T+**; 5. **R2R**) el rey blanco adopta ya desde los primeros momentos una bizarra actitud. Es interesante comprobar que en algunas aperturas modernas tiene efecto con relativa frecuencia esta especie de «salida a los medios» del rey, opuesta a los principios teóricos que rigen en la actualidad. En una partida Smislov-Pachman, Olimpiada de 1956, se llegó a la posición que refleja el diagrama número 188 después de las jugadas 1. **P4D**, **P4D**; 2. **P4AD**, **P3R**; 3. **C3AD**, **C3AR**; 4. **P×P**, **P×P**; 5. **A5C**, **P3A**; 6. **P3R**, **P3TR**; 7. **A4T**, **A4AR!**?; 8. **D3A**, **D3C!**?; 9. **D×A**, **D×PC**; 10. **D8A+**, **R2R**; 11. **C×P+**!, **P×C**; 12. **D1A**, **D5C+**; 13. **R2R** (mejor 13. **D2D**). Era bueno continuar 13. ..., **P4CR!**; 14. **A3C** (14. **T1C?**, **D4T**; 15. **T×P+**, **CD2D**, con la amenaza **D3T+**), 14. ..., **C5R**; 15. **P3A**,

**D4C+**; 16. **R1R**, **D4C+**, con repetición de jugadas. Pero en la partida siguió 13. ..., **D4C+**; 14. **R3A**, **D2D**; 15. **A×C+**, **R×A**, y en esta rara posición puede considerarse que las blancas tienen ligera ventaja, dada la debilidad del PD negro. El rey blanco puede encontrar un refugio seguro en la casilla 2CR (previo 16. **P3CR**) consiguiendo, tras larga peregrinación, el enroque «artificial», que en muchos casos debe intentarse cuando no es posible el enroque normal.

*Diagrama núm. 189*

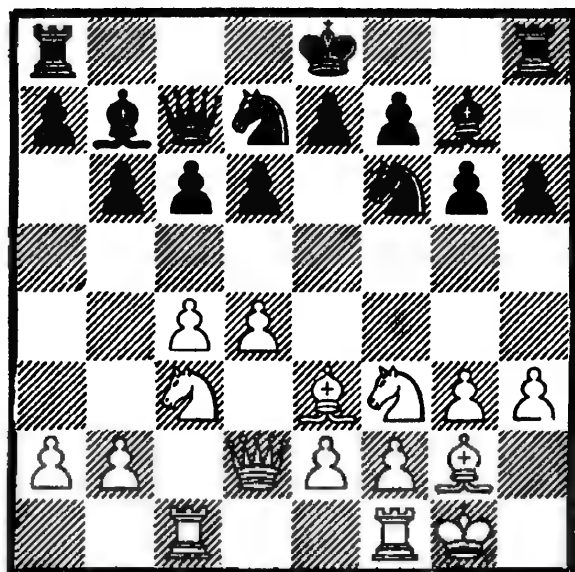


NIEMZOWITSCH - TARRASCH  
(San Sebastián, 1912)  
Juegan las blancas

Diagrama número 189: En la posición de este diagrama las blancas han de renunciar al enroque si no quieren perder el PD. En su vista, jugaron 1. **R1A**, y después de 1. ..., **A2R** (mejor era 1. ..., **O-O**) enrocaron «a plazos», continuando 2. **P3C**, **P4TD**; 3. **P4TD**, **T1AD**; 4. **A5C**, **C5C**; 5. **C3A**, **C3TD**; 6. **R2C**. Las blancas han consolidado su posición, y más tarde, con una bien calculada combinación en el flanco de rey llegaron a ganar: 6. ..., **C2A**; 7. **A2R**, **A5C**; 8. **C2T**, **C3TD**; 9. **A3D**, **C2R**; 10. **T1AD**, **C3A**; 11. **C×A**, **C3T×C**; 12. **A1C**, **P3T**; 13. **P4C!**, **C2R**; 14. **T×T+**,

A×T; 15. C1R, T1A; 16. C3D, P3A?; 17. C×C, D×C; 18. P×P, T×P; 19. A1A!, C3A; 20. P5C, P×P; 21. A×P, T1A; 22. A3R, D2R; 23. D4C, D3A; 24. T1C, T1T; 25. R1T, T5T; 26. D3C!, T×P; 27. A×T, C×A; 28. D×P, D6A+; 29. D2C, D×D+; 30. T×D, C×P; 31. P4T!, y las blancas ganaron rápidamente.

Diagrama núm. 190



ZIMMERMANN - GYGLI  
(Interlaken, 1924)  
Juegan las negras

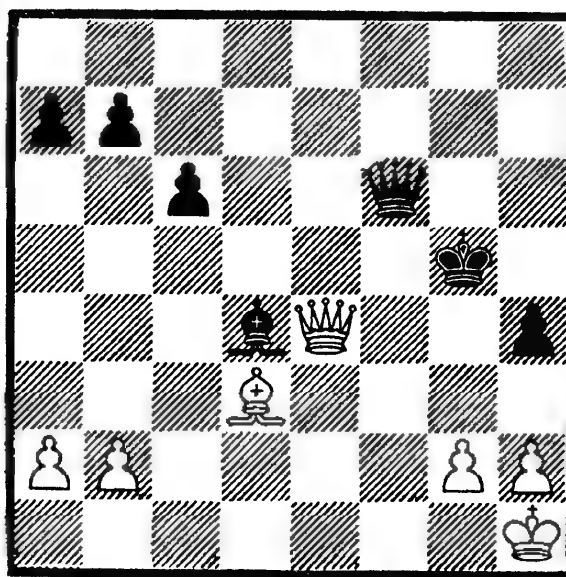
Diagrama número 190: Las negras no pueden enrocar sin perder su PTR. La preparación P4CR debilitaría sensiblemente el futuro enroque. La continuación 1. ..., R1A!, con la intención de proseguir R1C y R2T, enrocando «artificialmente» debe bastar, en este caso, para mantener la igualdad. La partida prosiguió 2. P4CD (amenaza P5A), 2. ..., P4A; 3. PC×P, PC×P; 4. C5D!?, C×C; 5. P×C. No es aconsejable para las negras continuar 5. ..., AD×P, por 6. P×P, P3R; 7. P×P, D×P; 8. A4A, P4R; 9. C×P!, p 8. ..., D2R; 9. P4R!. En cambio, era bueno responder 5. ..., P5AD, con juego satisfactorio. En vez de ello prosiguieron erróneamente 5. ..., R1C?, y después de 6. P×P, C×P; 7. C4D, R2T; 8. C3C, C×C; 9. T×D, C×D; 10. A×C, A3T;

11. T×PR, las blancas ganaron el final.

## B) EL REY SIN PROTECCIÓN DE PEONES

Por lo general, los peones ofrecen una segura protección a su rey. Pero cuando el monarca se encuentra al exterior de la cadena que forman sus propios peones, el peligro que le acecha es casi siempre muy serio. Este caso puede ocurrir de distintas formas. Las más de las veces, por ataque directo de las piezas adversarias, que fuerza al rey buscar su salvación en espacios libres. En los tres diagramas que siguen hay ejemplos muy expresivos del grave riesgo que corre el rey en tal situación

Diagrama núm. 191

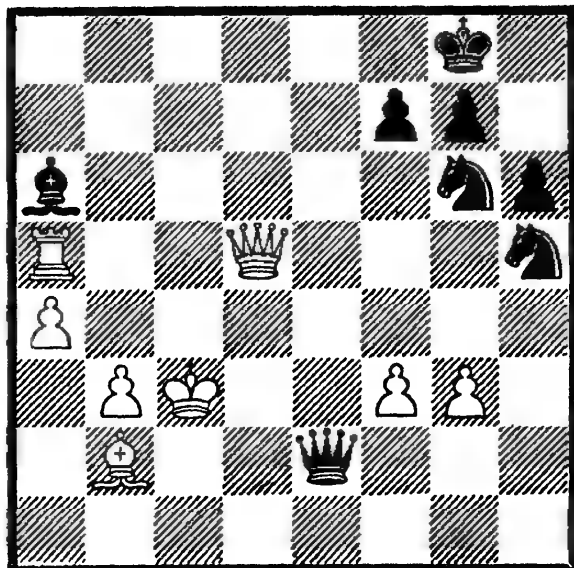


MANTEIFEL - PRESNIAKOV  
(Pensa, 1950)  
Juegan las blancas

Diagrama número 191: A pesar de la reducida cantidad de material las negras pierden rápidamente a causa de la casi nula protección de peones que «padece» su rey: 1. P3CR!, P×P; 2. P×P, D3T+. Las negras deben defender el mate que se amenaza (3. D4T+). No sirven 2. ..., R3T; 3. D7T+, R4C; 4. D4T mate, ni 2. ...,

R4T; 3. D7T+, R5C (3. ..., D3T; 4. D5A+, D4C; 5. D3T+); 4. A2R+, R×P (4. ..., R4C; 5. D5T, mate); 5. D2T, mate. Siguió en la partida 3. R2C, P4A (la debilidad táctica que significa su alfil indefenso no permite a las negras la huida por su casilla 3AR. No existe, pues, salvación posible); 4. D4A+, R4T; 5. D4T, mate.

Diagrama núm. 192

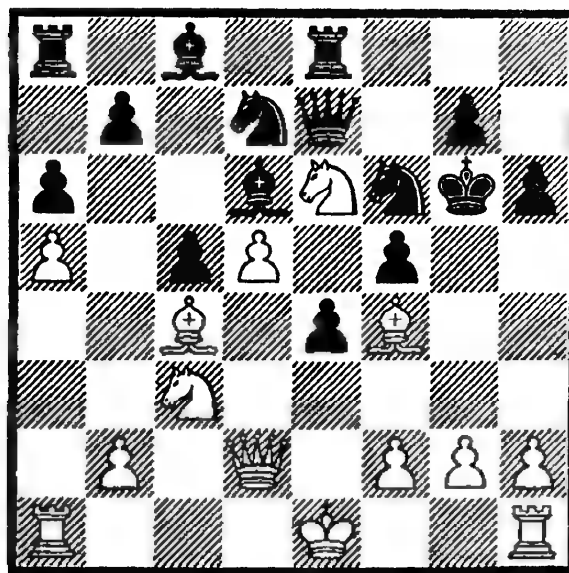


ALEKHINE - VIDMAR  
(Semmering, 1926)  
Juegan las negras

En la partida Alekhine-Vidmar, posición que refleja el diagrama número 192, las negras iniciaron el ataque final con la bonita jugada 1. ..., A2C!. No vale la respuesta 2. D8D+, R2T; 3. T×C, D×PA+, ni tampoco 2. D×C, A×P; 3. D5AD, D8R+; 4. R4A, C2R!, y las blancas no tendrían defensa suficiente contra la amenaza D(A)7R+. En la partida siguió 2. D×A, D8R+; 3. R4A, D×T; 4. A3A, D4AR, y las negras valorizaron sin dificultad la ventaja material obtenida.

Diagrama número 193: La intención de las negras es poner a seguro su rey, vía 2TR, pero las blancas aprovecharon la oportunidad para abrir el juego: 1. P4CR!, P×P (1. ...,

Diagrama núm. 193



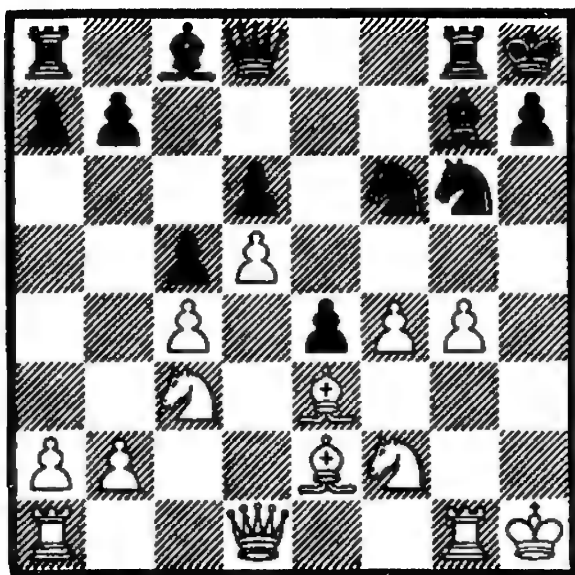
TOLUSH - FURMAN  
(XXIV Campeonato Ruso)  
Juegan las blancas

C×PC; 2. T1CR, seguido de 3. P3TR); 2. OO-O. Las negras no tienen tiempo para materializar su idea, ya que si 2. ..., R2T sigue 3. P3TR, P×P; 4. TR1C, con fortísimo ataque. Siguió 2. ..., C4R; 3. A×C, A×A; 4. C×PR, C×C; 5. D2A, D3A (calculando la posibilidad de 6. D×C+, D4A, para cambiar las damas. Pero Tolush, extraordinario jugador de ataque, continuó más duro); 6. TR1R!, A×P+; 7. R1C, A×C; 8. P×A, y contra la amenaza 9. T×C, no hay defensa eficaz: 8. ..., A5D; 9. T×C, R4C (triste necesidad. No es mejor 9. ..., R4T; 10. P3T!, P×P; 11. A2R+); 10. T×P+!, R×T; 11. D4R+, y las negras abandonaron (11. ..., D5A; 12. T1C+; o bien 11. ..., R4T; 12. A2R+).

Otras veces el desamparo del rey es consecuencia del avance de los peones propios. Por esta causa, para efectuar un ataque de flanco con los peones del enroque, es indispensable poseer clara superioridad en espacio o en efectividad de piezas.

Diagrama número 194: Las blancas habían iniciado el ataque en el

Diagrama núm. 194

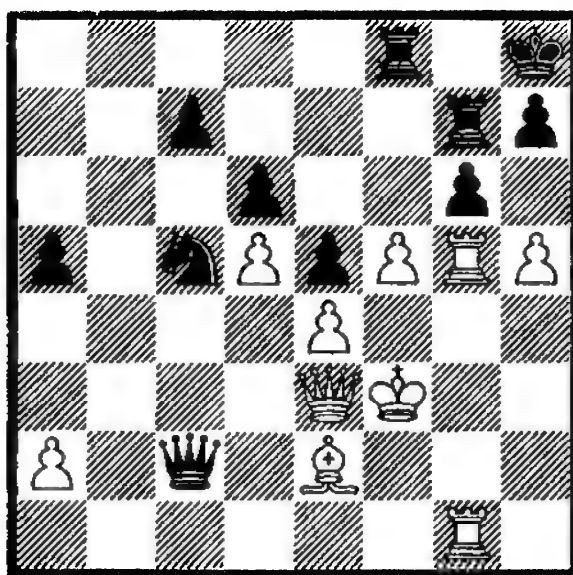


EVANS - TAIMANOV  
(EE. UU. - Rusia, 1954)  
Juegan las negras

flanco de rey sin la debida preparaci3n. Por esta causa las negras pudieron contraatacar vistosamente aprovechando la nula protecci3n de peones del rey adversario: 1. ..., **C4T!**; 2. **PxC, D5T+**; 3. **R2C, CxP+**; 4. **R1A** (4. **AxC, A5D+**; 5. **C4C, TxC+**!; 6. **AxT, AxA**), 4. ..., **A6T+**; 5. **CxA, DxC+**; 6. **R2A, TD1AR**. Esta jugada decide el destino del rey blanco, al no ser posible 7. **AxC** por la respuesta 7. ..., **TxA+**; 8. **R1R, AxC+**, etc. Despu3s de 7. **A3A, C6D+**; 8. **R2R, TxA**; 9. **D2D, TxA+**; 10. **DxT, DxP+**; 11. **R2D, A3T**, las negras ganaron r3pidamente.

Diagrama n3mero 195: Parece que la amenaza **PTxP** de las blancas no tiene r3plica. Pero la posici3n del rey blanco permite a su adversario un decisivo contraataque, al estrechar el nudo corredizo del lazo en que est3 atrapado: 1. ..., **PxPA!**; 2. **TxT, P5A!**. Esta jugada, que fuerza la desviaci3n de la dama de su casilla 4R es la clave de la combinaci3n. Hubiera sido malo 2. ..., **PxP+** a causa de 3. **R2C, RxT**; 4. **R1T+**, seguido de 5. **D6T**. La partida continu3 3. **D3T** (3. **D1A, DxD**);

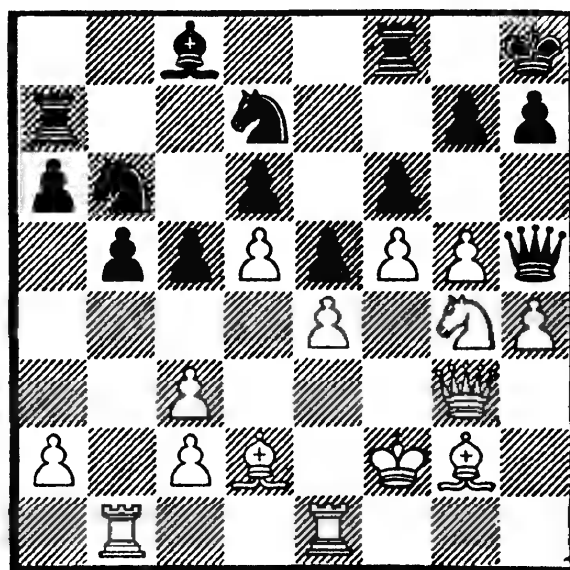
Diagrama núm. 195



SARKOZY - RETHY  
(Debreczen, 1925)  
Juegan las negras

4. **TxD, RxT**), 3. ..., **DxP+**; 4. **R2A, P6A**; 5. **A1A, D5D+**, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 196

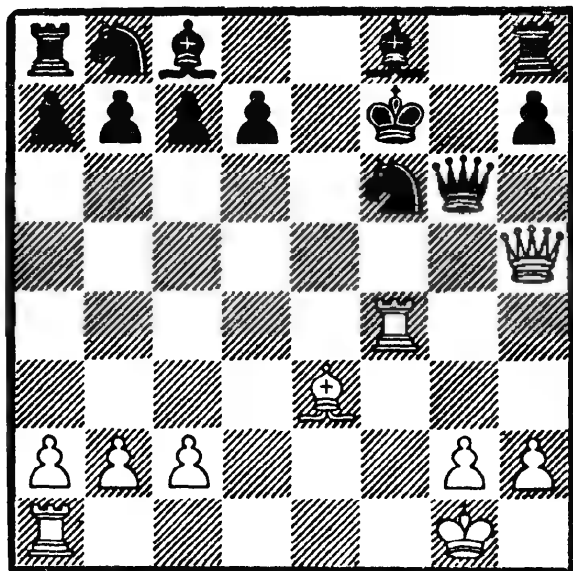


BOGATIRSCHURK - FREYMAN  
(Moscu, 1924)  
Juegan las negras

En la posici3n del diagrama n3mero 196 la contraacci3n de las negras es parecida, pero mucho m3s

difícil de encontrar: 1. ..., **P3C!!** (al efectuar esta jugada había que contar con el encierro de la dama propia); 2. **C×PA**, **C×C**; 3. **A3A**, **C×PR+**; 4. **T×C**, **T×P**; 5. **A4A**, **D×A+**; 6. **R×D**, **C×P**; 7. **R2C**, **C×A+**; 8. **R2T**, **TD2AR**. Las negras tienen suficiente compensación por la dama (dos piezas ligeras y tres peones) y pudieron en el futuro curso de la partida explotar la desgarrada situación del rey blanco: 9. **T1AR**, **R2C**; 10. **T4R1R**, **A3R** (tal vez fuera más fuerte 10. ..., **A2C**); 11. **P3TD**, **A5A**; 12. **T2A**, **C4T**; 13. **T×T**, **C×D**; 14. **T×T+**, **R×T**. La posición de las negras es mejor, y deben ganar, pero en la continuación desperdiciaron sus oportunidades, y aún llegaron a perder.

Diagrama num. 197

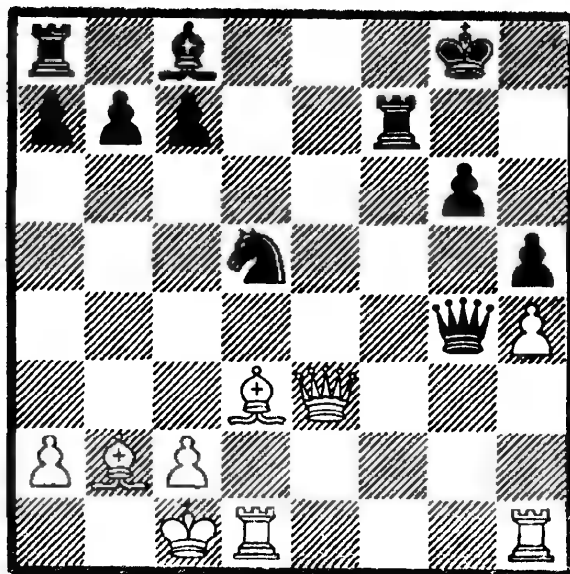


STEINITZ - v. d. MEELLEN  
(Londres, 1865)  
Juegan las blancas

Diagrama número 197: Las negras tienen tres piezas de ventaja, pero sin desarrollo, y su rey está protegido por un solo caballo. Las blancas procedieron con suma energía a fin de eliminar esta única pieza defensiva: 1. **T×C!**, **R×T**; 2. **A4D+**, **R2A**; 3. **T1AR+**, **R1C**; 4. **D5R!**, **A2C**; 5. **D5D+**, **D3R**; 6. **R5CR**, **D3TR**; 7.

**D8D+**, **A1A**; 8. **D8R**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 198



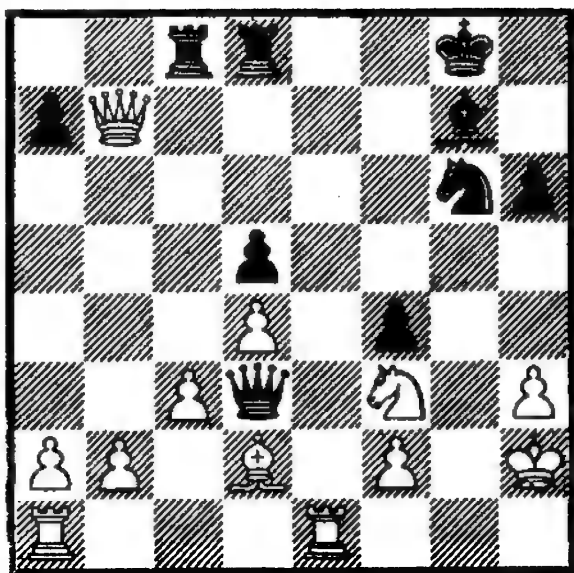
KERES - PETROV  
(Campeonato de Rusia, 1940)  
Juegan las blancas

Diagrama número 198: Los peones negros CR y TR protegen a su rey de ataques frontales, pero son totalmente ineficaces contra la acción del potente **A2CD** blanco. Las blancas decidieron la partida con una bonita maniobra: 1. **A4A!**, **P3A** (no valían 1. ..., **C×D**; 2. **T8D+** ni tampoco 1. ..., **D×A**; 2. **D8R+**, **T1A**; 3. **D×P** mate); 2. **T×C!**, **D×A** (2. ..., **P×T**; 3. **D8R+**, **T1A**; 4. **A×P+**); 3. **D8R+**. Las negras abandonaron.

Diagrama número 199: En esta posición la protección del rey negro no es mucha (un solo peón y dos piezas ligeras): 1. **T6R!**, **C1A** (1. ..., **D×C**; 2. **T×C**, **D×PA+**; 3. **T2C**); 2. **C5R!**, **D×A**. Esta jugada permite a las blancas un espectacular sacrificio de dama. No obstante, tampoco era suficiente 2. ..., **A×C** por 3. **T1CR+**, **R1T**; 4. **T×P+**, **C2T**; 5. **P×A**, **T1CR**; 6. **T1C6C!**. Siguió en la partida 3. **D×A+**, **R×C**; 4. **T1CR+**, **R2T**; 5. **T7R+**, **R1T**; 6. **C7A+**, **R2T**; 7. **C×T+**, **R1T**; 8. **C7A+**, **R2T**; 9. **C5C+**, **R1T**; 10. **T7T+**, **R1C** (10. ...,



Diagrama núm. 199



N. HANSEN - E. HANSEN  
(Copenhague, 1924)  
Juegan las blancas

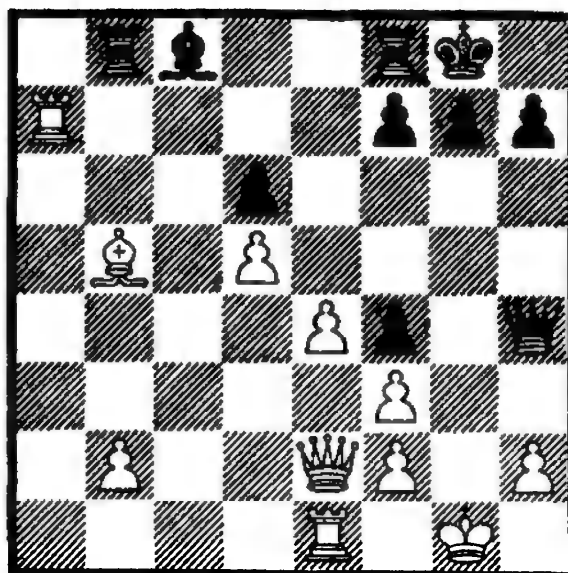
C×T; 11. C7A mate); 11. **C4R+**, **C3C** (11. ..., R×T; 12. C6A+, etc.); 12. **C6A+**, **RIA**; 13. **T×C**, **D×PA+**; 14. **T2C**, y las negras abandonaron.

### C) LA POSICIÓN DEL ENROQUE ESTÁ DESTRUIDA

Para la debida protección del enroque los peones deben formar una cadena correcta. Cuando estos peones quedan aislados o doblados su eficacia defensiva disminuye sensiblemente, y el rey enrocado puede sufrir serias amenazas.

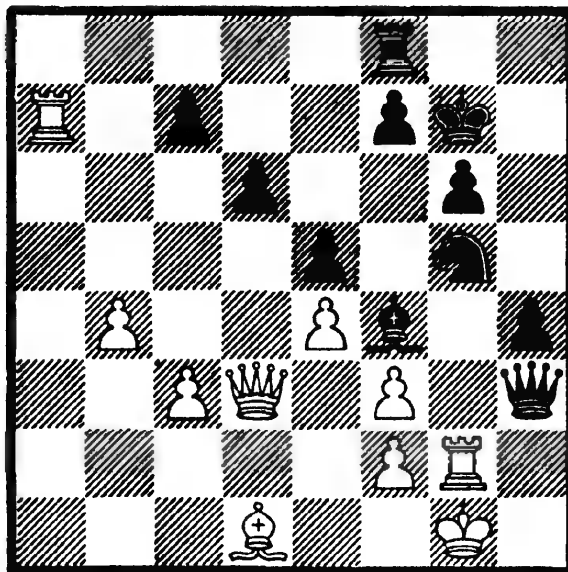
Diagrama número 200: Las negras aprovecharon la debilitada situación del enroque blanco de forma típica en esta clase de posiciones: 1. ..., **A6T** (amenaza 2. ..., **D4C**, y mate a la siguiente); 2. **R1T**, **T×A!**, no siendo posible 3. **D×T** a causa de 3. ..., **D×P**; 4. **T1CR**, **D×PA+**, etc. Siguió todavía 3. **T1CR**, **T4A**; 4. **P4C**, **T6A**; 5. **D2C**, **TR1AD**; 6. **P5C**, **D4T**; 7. **D2R**, **D3C!**, y al fin, las blancas se rindieron. Si 8. **T×D** sigue 8. ..., **T8A+**; y si 8. **D1R** entonces 8. ..., **T8A**; 9. **D×T**, **A7C+**, etc.

Diagrama núm. 200



YATES - THOMAS  
(Malvern, 1921)  
Juegan las negras

Diagrama núm. 201



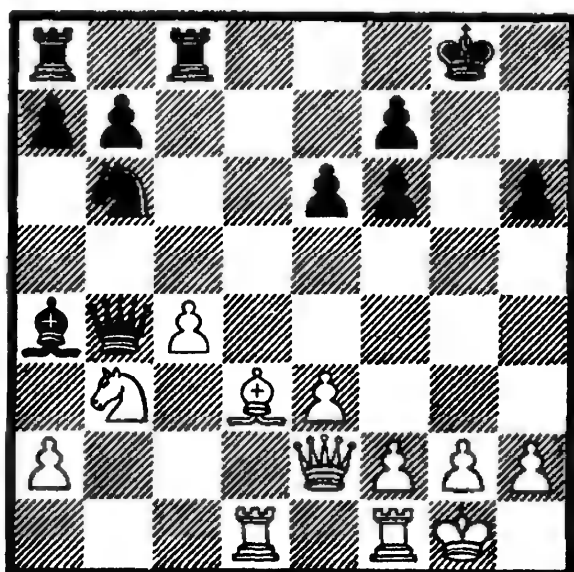
IMMEL - SCHMID  
(Correspondencia, 1948/49)  
Juegan las negras

Diagrama número 201: Las negras habían sacrificado calidad para debilitar el enroque contrario. Continuaron 1. ..., **T1TR**. La amenaza es muy sutil: 2. ..., **T4T**; 3. ..., **C3R** (o eventualmente **C×PR**), 4. ..., **T4C!**. Las blancas buscaron la defensa en el contraataque, 2. **T×P!?**, para si



2. ..., T4T seguir 3. D×P, C3R; 4. D7D, o bien 3. ..., C×P+; 4. A×C, D×A; 5. D×PC+. Pero las blancas han cedido la columna TD abierta, que las negras, cambiando de plan, se apresuran a ocupar: 2. ..., T1T!; 3. D×P (o bien 3. D1C, C×PA+; 4. A×C, D×A, y el avance del peón TR libre decide rápidamente), 3. ..., T7T (amenaza 4. ..., C×P+; 5. R1A, D8T+; 6. R2R, C5D+!); 4. R1A, D×P; 5. T7D, P6T; 6. T×C, A×T; 7. D×PR+, A3A; 8. D5D, T×A+!, y las blancas abandonaron. A 9. D×T seguiría 9. ..., D8T+; 10. R2R, D×P+; 11. R1A (11. R2D, A4C+), 11. ..., P7T, etc.

Diagrama núm. 202



ALEKHINE - FOLTYS

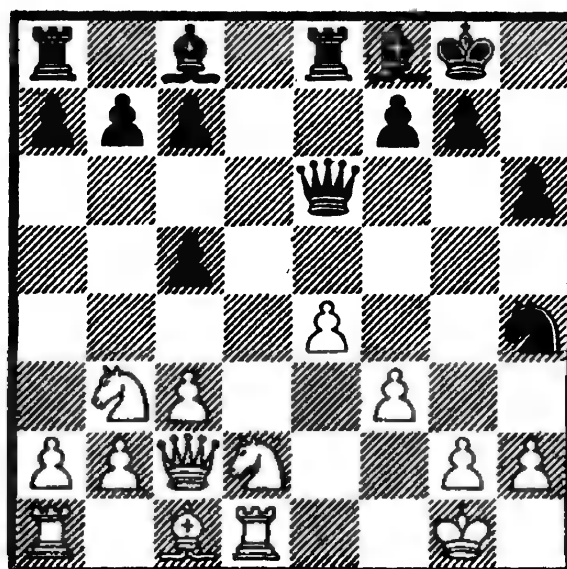
(Podebrady, 1936)

Juegan las blancas

Diagrama número 202: Al parecer, las negras pueden ganar el PAD blanco con suficiente contrajuego. Pero Alekhine preparó una bonita trampa aprovechando la debilidad del enroque negro: 1. T1C, C×P?; 2. C4D, D4A; 3. C×P!, P×C; 4. D4C+, R1T (4. ..., D4CR; 5. D×P+); 5. T×P, T2A (forzado. Si 5. ..., D4C? sigue 6. T7T+, R1C; 7. D×P+, etc.); 6. T×T, D×T; 7. A×C, P4R; 8. D4T, y las blancas impusieron su ventaja material y posicional.

Un típico medio para debilitar o deteriorar un enroque es el sacrificio de piezas. En el capítulo «Problemas tácticos del ataque al enroque» encontraremos numerosos ejemplos. Aquí nos limitaremos a sólo tres de ellos.

Diagrama num. 203



KIENINGER - ALEKHINE

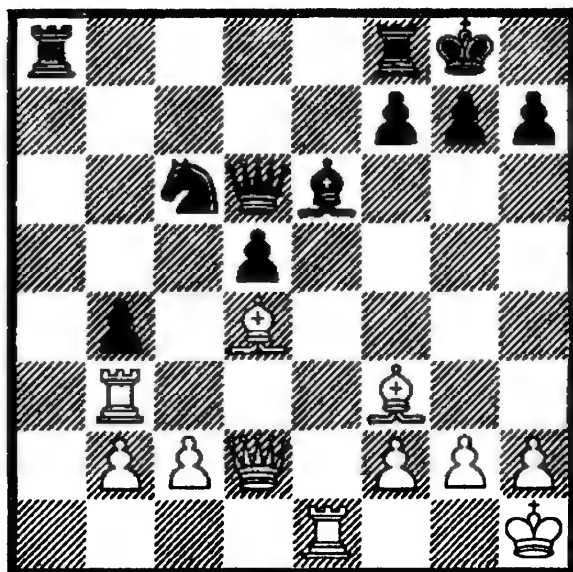
(Munich, 1941)

Juegan las negras

Diagrama numero 203: Las blancas poseen una sana estructura de peones, pero sus piezas están muy alejadas del flanco de rey para la defensa del mismo. Las negras aprovecharon tal circunstancia para efectuar un prometedor sacrificio de caballo en la casilla 2CR de las blancas, central del enroque: 1. ..., C×PC!; 2. R×C, D6T+; 3. R1C (3. R1T, A3D; 4. P4A, A4A; 5. T1R —no 5. P×A por 5. ..., T7R—, 5. ..., A×PA; 6. C1A, T×P!, y las negras ganarían), 3. ..., A3D; 4. C1A (si 4. C4A sería muy fuerte 4. ..., T3R, con la amenaza 5. ..., T3C+), 4. ..., D×PA; 5. T3D (no 5. D3D, por 5. ..., D×D; 6. T×D, P5A), 5. ..., D×P (las negras tienen ya tres peones por la pieza y perspectivas de ataque); 6. T2D, D5TR; 7. T2C, A6T; 8. D2A, D5R; 9. A2D, D×T+; 10. D×D, A×D; 11. R×D, T7R+, y las negras

ganaron valorizando con facilidad su ventaja material.

Diagrama núm. 204

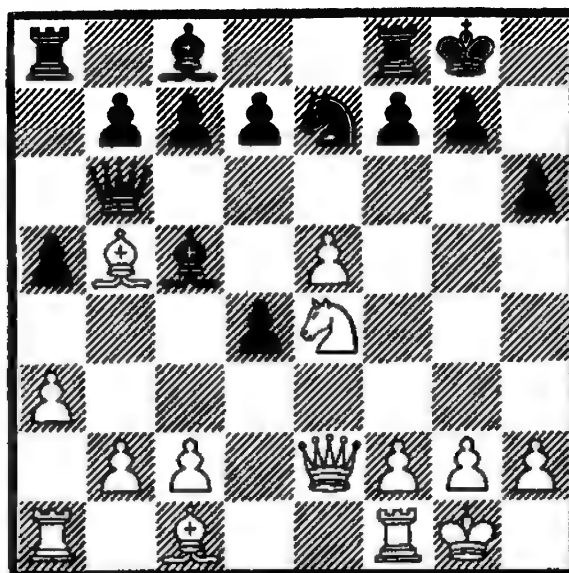


ABRAMOV - IVANSCHIN  
(Correspondencia, 1950)  
Juegan las blancas

Diagrama número 204: La partida continuó: 1. **A×PC!**, **R×A**; 2. **D5C+**, **R1T**; 3. **D6A+**, **R1C**; 4. **A×P!**. La amenaza **T3C+** obliga a las negras ceder la calidad: 4. ..., **C2R**; 5. **A×T**, **T×A**. El material ha quedado más o menos nivelado, pero la debilidad del enroque negro permite a su adversario abrigar fundadas esperanzas de victoria. Siguió 6. **T3C+**, **C3C**; 7. **P4T**, **T4T**; 8. **T3D**, **T4D**; 9. **T1T!**, **P3TR!**. Mejor, pero también insuficiente, era 9. ..., **T×T**; 10. **T8T+**, **C1A**; 11. **P×T**, **D×P?**; 12. **D7R**; o bien 11. ..., **D4A**; 12. **P4D**, etc. El desenlace es ahora rápido: 10. **T8T+**, **R2T**; 11. **T3CR**, y las negras abandonaron ante la amenaza 12. **T8TR+**, **C×T**; 13. **D7C**, mate.

Diagrama número 205: Después de 1. **P4CD!** las negras no pueden responder 1. ..., **P×P** por el conocido «giro» 2. **C×A**, **D×C**; 3. **P×P**, con ataque simultáneo a la dama y a una torre. Por consiguiente, continuaron 1. ..., **P6D!**, jugada que cede la casilla 5D para el alfil en peligro.

Diagrama núm. 205



PACHMAN - HASEK  
(Praga, 1955)  
Juegan las blancas

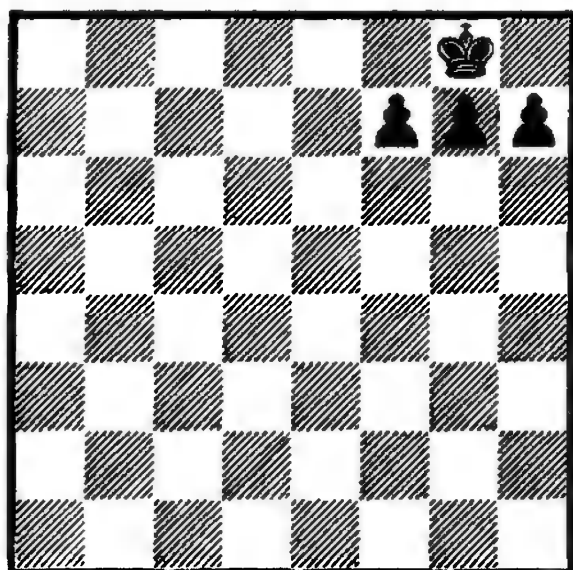
Pero ahora sigue una bonita combinación con sacrificio de pieza sobre el enroque, que tiene carácter decisivo: 2. **A×P3D**, **A5D**; 3. **C6A+**!, **P×C** (3. ..., **R1T**; 4. **D4R**, **C3C**; 5. **C5D**); 4. **D4C+**, **R1T** (4. ..., **C3C**; 5. **A×C**, **A×T**; 6. **A4R+**, **R1T**; 7. **D5A**, etcétera; o bien 5. ..., **P×A**; 6. **D×PC+**, **R1T**; 7. **D×PT+**, **R1C**; 8. **D6C+**, **R1T**; 9. **D5T+**, **R1C**; 10. **A6T**, etcétera); 5. **A×P**, **T1C**; 6. **D4T**, **C3C**; 7. **A×C**, **T×C**; 8. **A3R+**, **R1C**; 9. **A×A**, **D3A**; 10. **P3AR**, **P×PR**; 11. **D8D+**, **R2C**; 12. **A×P+**, **P3A**; 13. **D7R+**, **R1C**; 14. **A4D**, **P3C**; 15. **D8D+**, **R2T**; 16. **TD1R**, **A2C**; 17. **T7R+**, **T2C**; 18. **T×T+**, **R×T**; 19. **D7R+**, **R3C**; 20. **P4TR**, **D3R**; 21. **P5T+**, **R4A**; 22. **D7T+**, **R5A**; 23. **D6T+**, **R4A**; 24. **P4C** mate.

#### D) LA POSICIÓN DEBILITADA DEL ENROQUE

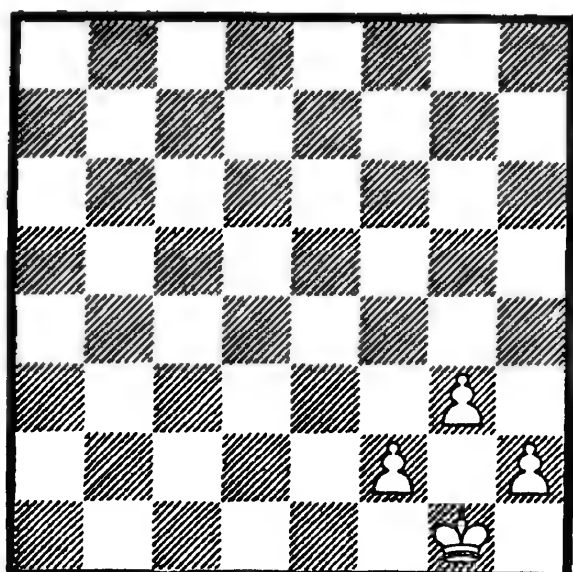
Steinitz dijo una vez que los peones son más fuertes cuando están situados en su casilla de origen, declaración revolucionaria en su tiempo. Actualmente, tal hecho es aceptado como elemental. Cada avance

de peón debilita la casilla que hasta entonces protegía. Aquí vamos a tratar solamente de las debilidades que pueden producirse en el enroque por avance de sus peones, y de la resistencia que pueden ofrecer las distintas cadenas de peones que protegen el enroque. Véanse los esquemas de los diagramas números 206a, 206b, 206c y 206d.

*Diagrama núm. 206 a*

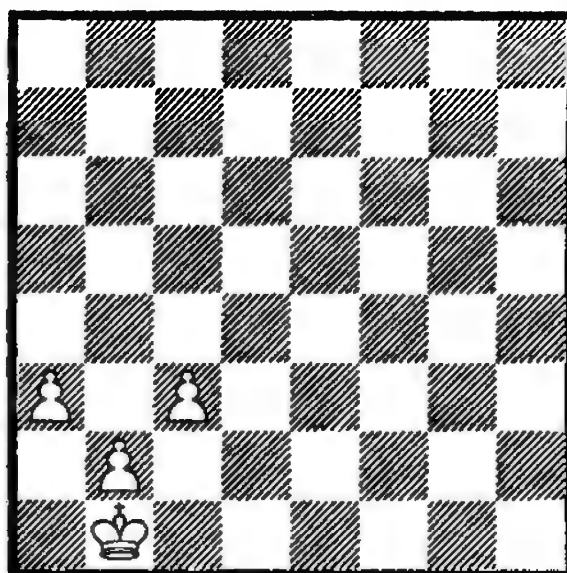


*Diagrama núm. 206 b*

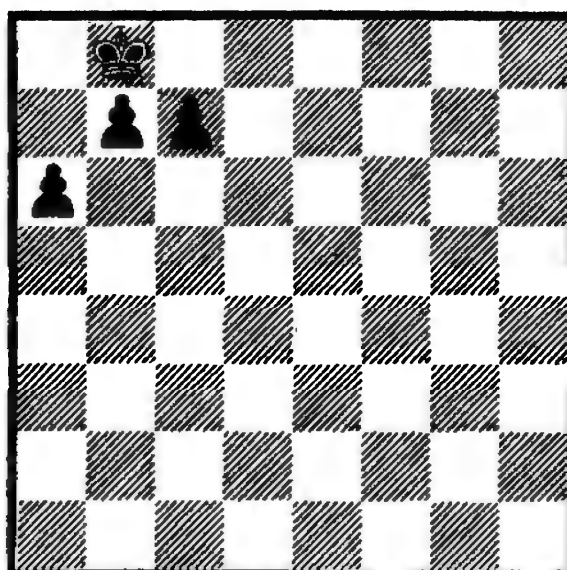


La formación de peones 2AR-2CR-2TR (diagrama núm. 206a) es la más resistente contra el ataque enemigo. Con ella basta a menudo la colabo-

*Diagrama núm. 206 c*



*Diagrama núm. 206 d*



ración de una pieza ligera para rechazar la mayor parte de las amenazas que puedan surgir. En caso necesario, el simple avance de uno de los peones (3TR o 3CR) es suficiente para rechazar las peligrosas amenazas de las piezas de ataque adversarias.

Menos sólidas son las formaciones en los tres casos siguientes. Por ejemplo, en el diagrama núm. 206b, la penetración de la dama contraria en la casilla 3TR (6TR de las negras) puede ser origen de distintas amenazas de mate.

En la formación del diagrama número 206c, la situación de la dama contraria en su casilla 6CD apoyada por piezas ligeras puede crear muchas amenazas.

Relativamente menos comprometida es la formación de peones del diagrama número 206d. Pero ofrece al adversario las tres siguientes posibilidades tácticas:

a) Situemos la dama blanca en su casilla 4D, y los dos alfiles en 3R y 2R, respectivamente. Si para proteger la casilla 2TD es necesario el avance P3C, se pierde el P3T.

b) Se puede dar el caso de que un sacrificio de pieza por el PT (por ejemplo, A×PT) deje sin defensa la casilla 3A; o viceversa, el sacrificio en la casilla 3A, y entonces es el peón de torre el que queda indefenso (véase el diagrama núm. 205).

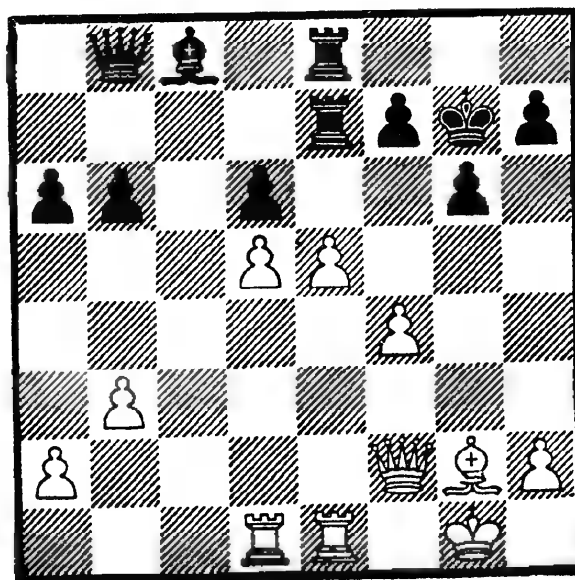
c) Por clavada del P2C puede perderse el PT. Por ejemplo, con la dama contraria situada en la columna CD, un alfil instalado en la diagonal blanca 1AR-6TD puede jugar A×PT.

Naturalmente, todas estas consideraciones son abstractas. El grado de peligrosidad de las debilitaciones del enroque está en estrecha relación con el carácter general de la posición. Puede ocurrir que los puntos débiles del enroque, por avance de peones, sean neutralizados total o parcialmente por otras piezas en posición defensiva.

A continuación veremos algunos ejemplos prácticos de aprovechamiento de las debilidades del enroque contrario.

Diagrama número 207: Las blancas efectuaron una ruptura previa de peones para abrir línea a sus piezas, y ganaron por ataque sobre las diagonales 1TD-8TR y 2TD-8CR: 1. P6R!, P×P; 2. P×P, A×P (no es mejor 2. ..., T×P; 3. D4D+, R3T; 4. T×T, T×T; 5. P5A!, P×P; 6. T3D, para seguir, eventualmente, D4T+ y T3C+); 3. D4D+, R1C (3. ..., R2A; 4. P5A!, P×P; 5. A3A, R1C; 6. R2A;

Diagrama núm. 207



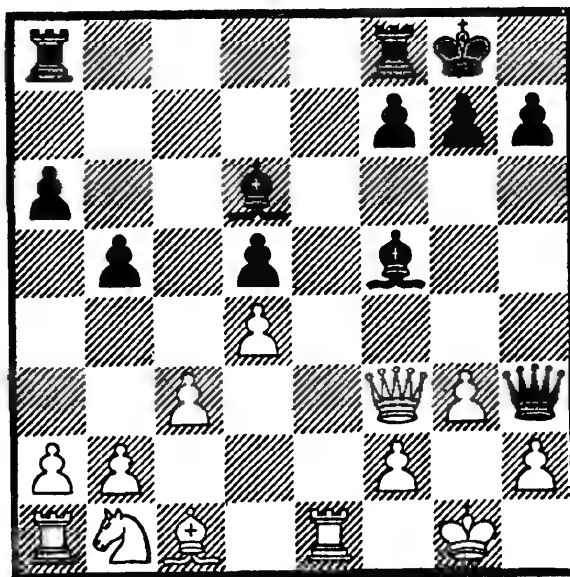
VIDMAR - KMOCH

(San Remo, 1930)

Juegan las blancas

o bien 4. ..., A×P; 5. A5D+, A3R; 6. T×A, T×T; 7. T1AR+, R1C; 8. D4AD!); 4. A6A!, A2D (4. ..., T1AD; 5. T×A, T×T; 6. A5D); 5. A5D+, A3R; 6. D4A!, y las negras abandonaron, toda vez que si 6. ..., R2A; 7. T×A, T×T; 8. T1R, la torre clavada no puede ser defendida.

Diagrama núm. 208



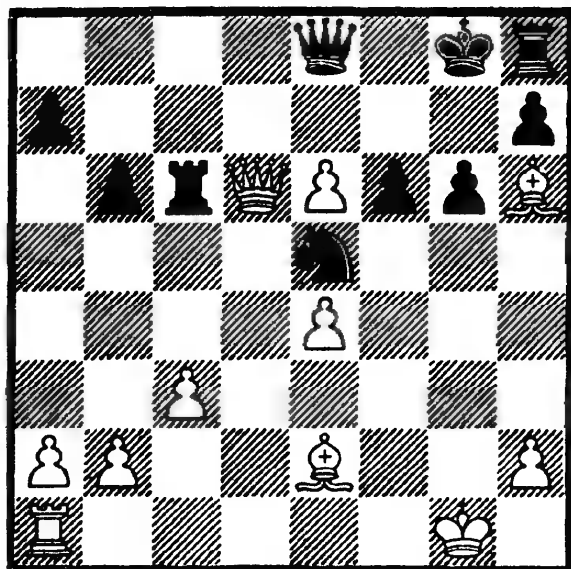
FOLTYS - THELEN

(Praga, 1943)

Juegan las blancas

Diagrama número 208: La penetración de la dama negra en la casilla 6TR, junto con con el fuerte alfil de 4AR, proporciona a las negras un peligroso ataque. Las blancas debían intentar la defensa jugando 1. D2C, D4T; 2. P3A, aunque después de 2. ..., TD1R, su posición no sería agradable. Siguió en la partida 1. **D×P, TD1R; 2. T3R** (algo mejor era 2. A2D, aunque después de 2. ..., D5C! las negras ganarían también. Por ejemplo, 3. D×A, T×T+; 4. A×T, D8D; 5. D5R, A2D! y 6. ..., T1R; o bien 3. P3A, D3C con la doble amenaza A×P y T×T+), 2. ..., **D4T!**; 3. **P3A** (3. D3C sería contestada con 3. ..., A5A!!; 4. T×T, T×T; 5. A×A, T8R+; o bien 4. P×A, D5C+; 5. R1A, T×T; 6. P×T, A6D+; 7. R2A, D7R+; 8. R3C, D8R+, etc. Perdería rápidamente 3. C2D, por 3. ..., D8D+; 4. R2C, T×T; 5. P×T, A5C!, etc.), 3. ..., **D3C!** (decide la partida por la doble amenaza mencionada en el comentario anterior: A×C y A×PC); 4. **T×T, T×T; 5. C2D, A×P; 6. C4R, A5T+**, y las blancas abandonaron (7. R1T, P4T; 8. A6T?!, T×C!; 9. T1C, T5C).

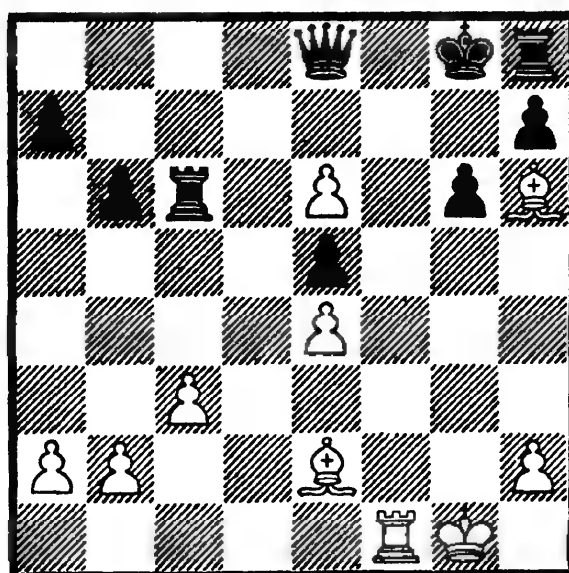
Diagrama núm. 209



GUSSEV - AVERBACH  
(1946)  
Juegan las blancas

Diagrama número 209: El alfil blanco situado en 6TR presiona el enroque e impide la entrada en juego de la torre negra situada en 1TR. Cuando una torre se halla confinada en tan precaria situación de nada sirve tener ventaja material, pero en este caso, tras la retirada de la dama blanca atacada, las negras podrían jugar T×PR, consolidando su posición. Pero en la partida las blancas continuaron 1. **D×C!; P×D; 2. T1AR!**.

Diagrama núm. 209a



GUSSEV - AVERBACH

(Posición después de la segunda jugada de las blancas)  
Juegan las negras

Hemos llegado a la posición que reproduce el diagrama número 209a, verdaderamente interesante. Las negras tienen amplia ventaja de material, pero sus piezas están paralizadas al tener que atender la defensa de su casilla 1AR. Las blancas amenazan A5CD, y no vale 2. ..., T×P por 3. A4AD. Siguió, pues, 2. ..., **T1A; 3. A1D!**. No 3. ..., D×P por 4. A3C, D×A; 5. P×D, y el rey blanco podrá marchar tranquilamente hacia el flanco de dama. Después de 3. ..., T2A; 4. A3C, T2R, la posición de las negras es tan restringida que las blancas podrían ganar simplemente



avanzando los peones del flanco de dama. La partida continuó: 3. ..., **T5A**; 4. **A3C, P4CD**; 5. **A×P, P×A**; 6. **P3C** (más exacta era 6. **P4C**), 6. ..., **P4T**; 7. **P×P, D2R**; 8. **R2C, D6T**; 9. **T2A, D2R**; 10. **T1A, P4C?** (con su jugada 10. **T1A** las blancas sólo pretendían ganar tiempo para la reflexión. Después de la respuesta de las negras va a ser más fácil ganar, pero no obstante, también después de 10. ..., **D6T**; 11. **T7A!**, **D×PT+**; 12. **R3C, D6T**; 13. **P5A!**, **D×P+**; 14. **R4C, D×P**; 15. **T7C+**, **R1A**; 16. **T7A+** las blancas ganarían); 11. **T5A, P5C**; 12. **P5A, D1D**; 13. **P6A, D2R**; 14. **P7A**, y las negras abandonaron.

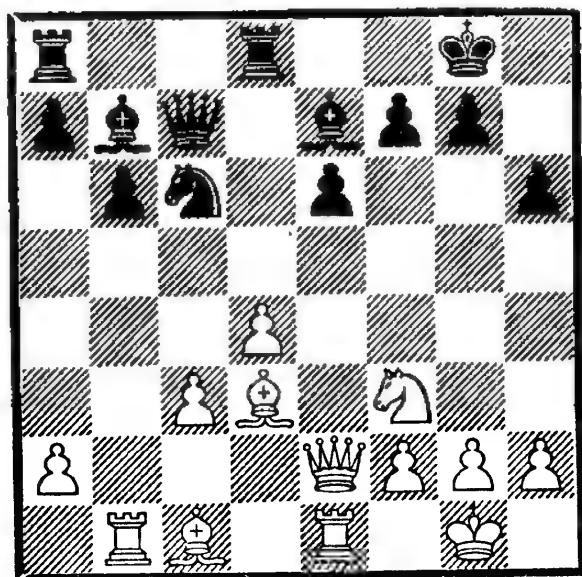
La debilitación del enroque con la jugada **P3TR**, por lo general es menos sensible. El contrario puede aprovecharla principalmente de las tres formas siguientes:

a) Avanzando el peón de caballo para llegar a la ruptura **P4C-P5C**, y abrir la columna **CR** para el ataque.

b) Forzando la jugada **P3C** para aprovechar la indefensión del **PT**.

c) Sacrificando una pieza en la casilla **6A**, o por el propio **PTR**.

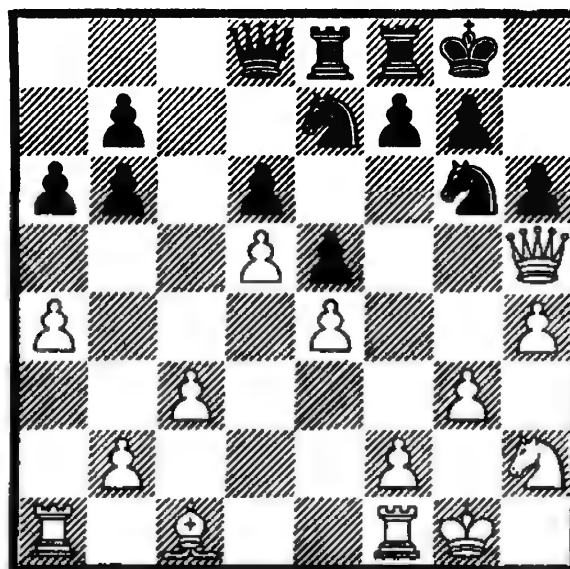
Diagrama núm. 210



PACHMAN - WALLIS  
(Southsea, 1949)  
Juegan las blancas

Diagrama número 210: Con la jugada **1. D4R** las blancas fuerzan la nueva debilitación del enroque **1. ..., P3C**. Siguió **2. D4C!** (**2. A×P, C×P!**), **2. ..., P4TR** (se amenaza **A×PC**); **3. D3T, R2C**; **4. C5C, P4R!** (única manera de evitar los sacrificios **C×PR** o **A×PC**); **5. C×P!**, **R×C**; **6. P5D!**. Las negras disponen de varias jugadas de defensa, pero ninguna suficiente. Por ejemplo, 6. ..., **T×P**; 7. **D3A+**, **R3R**; 8. **A×P, T1AR**; 9. **D3T+**, **R3A**; 10. **D×P**, con ataque decisivo. O bien 6. ..., **D2D**; 7. **D3A+**, **R2C**; 8. **D3C, D3D**; 9. **P×C**. La partida continuó: 6. ..., **D3D**; 7. **P×C, D×P** (7. ..., **D×A**; 8. **P×A**); 8. **A5CD, D4D**; 9. **A4T, R2C**; 10. **A3C, D3D**; 11. **D3R, P4CR**; 12. **D2R, D3AD**; 13. **D×PR+**, **A3A**; 14. **D3C, T6D**; 15. **A3R, T×P**; 16. **TD1A, T1AD**; 17. **T×T, D×T**; 18. **T1D, T1D**; 19. **T1AD, D6D**; 20. **T7A+**, **R1T**; 21. **P4TR!**, con ventaja decisiva (21. ..., **D8C+**; 22. **T1A, D5R**; 23. **P×P, P5T**; 24. **D3A**, etc.

Diagrama núm. 211



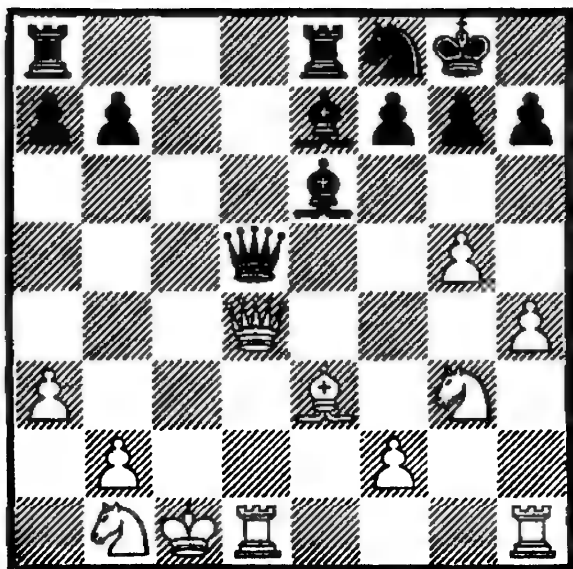
GRINSKI - RADTSCHENKO  
(1956)  
Juegan las blancas

Diagrama número 211: Aquí decide el sacrificio por el **PTR**: **1. A×P, T×P**; 3. **A5C** las blancas tendrían **P×A** (después de 1. ..., **P4A**; 2. **P×P**,



clara ventaja); 2. C4C, P3A; 3. P4AR, P×P; 4. P×P, C1T; 5. C×PT+, R2C; 6. P5A, C2A? (algo mejor era 6. ..., T2A); 7. R2A!, C×C; 8. T1CR+, R2T; 9. T6C!, C1C; 10. T×C+!, C×T; 11. D6C+, R1T; 12. D×C+, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 212



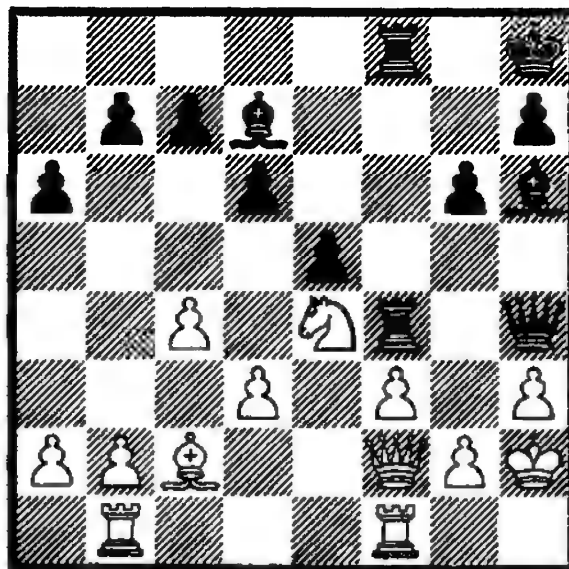
WOLF - GRUENFELD  
(Piestany, 1922)  
Juegan las negras

Diagrama número 212: El rey blanco está escasamente resguardado; su protección de peones la forman solamente los P2CD y P3TD. Las negras ganaron como sigue: 1. ..., TR1A+; 2. C3A, D6C!; 3. C2R (el contraataque a base de 3. C5T sería refutado con 3. ..., T×C+; 4. P×T, D×PT+; 5. R2A, A6C+; 6. R2D, T1D), 3. ..., A×PT!; 4. P×A, D×P+; 5. R2A, D6C+; 6. R2D (6. R1A, A4A!), 6. ..., T1D, y las blancas abandonaron veintiuna jugadas más tarde. Se deduce que, por lo general, es fundamentalmente bueno el sacrificio de una pieza ligera cuando se captura el PT del enroque.

La debilitación del enroque es todavía más peligrosa cuando los peones protectores se hallan situados en las casillas 3A, 2C y 3T. Aparte el sacrificio de una pieza ligera por el

PT, el bando contrario tiene opción a situar una pieza en la casilla 3C.

Diagrama núm. 213

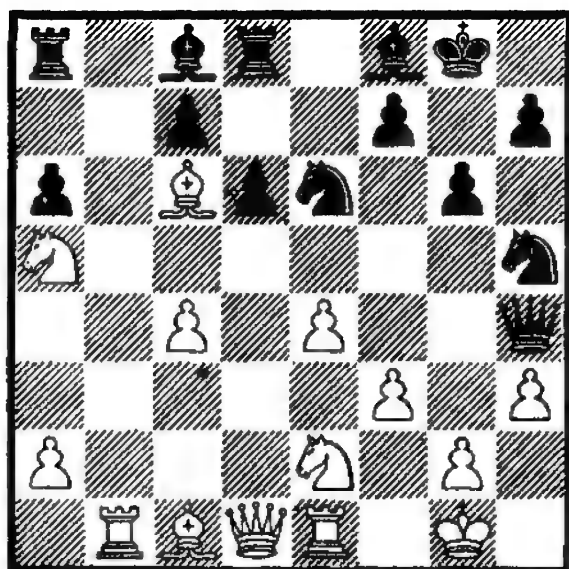


AHUES - POST  
(Berlín, 1908)  
Juegan las negras

Por ejemplo, en la posición del diagrama número 213 las negras eliminaron previamente la más importante pieza defensiva, 1. ..., T×C; 2. PD×T, para continuar 2. ..., A5A+; 3. R1C, A6C; 4. D2R, T5A!; 5. TD1D, D3T!, reforzando la presión sobre el PTR blanco. Siguió 6. T2A, T5T!; 7. R1A, A×P!. El conocido sacrificio, contra el cual las blancas no disponen de suficientes recursos defensivos por el dominio total de las piezas fuertes negras en la columna torre rey: 8. P×A, T×PT; 9. T2C, T8T+; 10. T1CR, T7T, y las blancas abandonaron (11. T2C, D6T).

Diagrama número 214: Barcza inició el ataque con la bonita jugada 1. ..., P4D!! . Después de 2. A×T, P×PR, las blancas tendrían que perder la dama (por dos torres, pero con fuerte ataque contrario) o bien continuar 3. A2D, a la que seguiría 3. ..., A4A+; 4. R2T, P6R; 5. T2C, C3RIA!, con ataque ganador. Las

Diagrama núm. 214



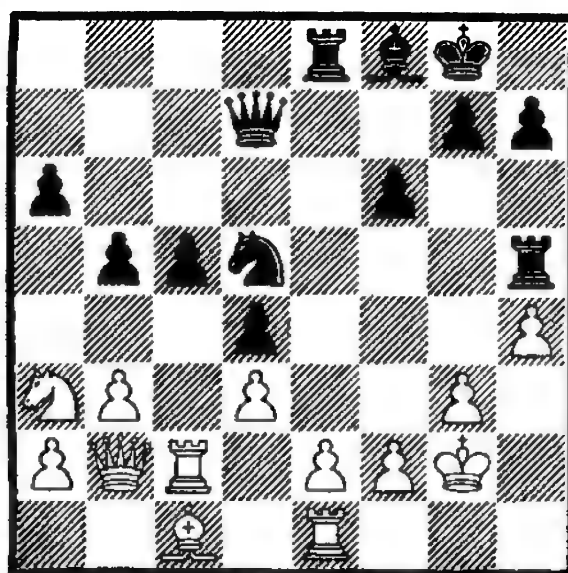
CIOCALTEA - BARCZA  
(Olimpiada, 1956)  
Juegan las negras

blancas respondieron 2. **PA×P**, **A4A+**; 3. **R2T**, **C5D!**. Como en el ejemplo anterior, para poder ocupar la casilla 3C del enroque, las negras han de eliminar primero la pieza que la defiende. A 4. **C×C** sigue 4. ..., **D6C+**; 5. **R1T**, **A×C**; 6. **A×T**, **A4R**; 7. **P4A**, **C×P**; 8. **A×C**, **A×A**; 9. **R1C**, **A×P**, etc. Siguió en la partida 4. **C1C**, **A×P!**; 5. **C×A**, **D6C+**; 6. **R1T**, **C+P!**; 7. **D×C**, **D×T+**; 8. **R2T**, **A3D+** (más sencillo era 8. ..., **D×C**); 9. **A4A**, **D×T**; 10. **A×A**, **P×A**; 11. **A×T**, **T×A**; 12. **C6A**, **D8R**; 13. **P4C**, **D7D+**; 14. **R1C**, **D8A+**; 15. **R2C**, **D7D+**; 16. **R1C**, **C2C**; 17. **P4T**, **T1R**; 18. **C2A**, **P4TR**. Las blancas abandonaron.

Los sacrificios de piezas por los peones del enroque son todavía más frecuentes cuando uno de los peones TR o CR han avanzado dos casillas.

Diagrama número 215: Las negras ganan sacrificando una torre: 1. ..., **T×PT!**; 2. **P×T**, **D5C+**; 3. **R1A**, **D6T+**; 4. **R1C**, **T6R!!**. Complemento del primer sacrificio. El objetivo era desviar el PCR para que no pudiera obstruir la diagonal cuando el alfil

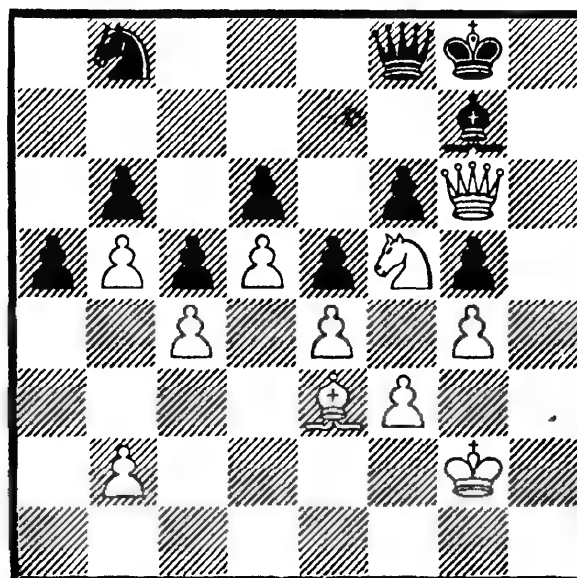
Diagrama núm. 215



MORGAN - FINE  
(Campeonato del Estado de Utah, 1940)  
Juegan las negras

negro se incorpore al ataque de mate directo: 5. **A×T**, **C×A**; 6. **P×C**, **D6C+**, y las blancas abandonaron. Tanto si responden 7. **R1A**, como 7. **R1T**, el mate es imparable después de 7. ..., **P×P** o 7. ..., **A3D**, respectivamente.

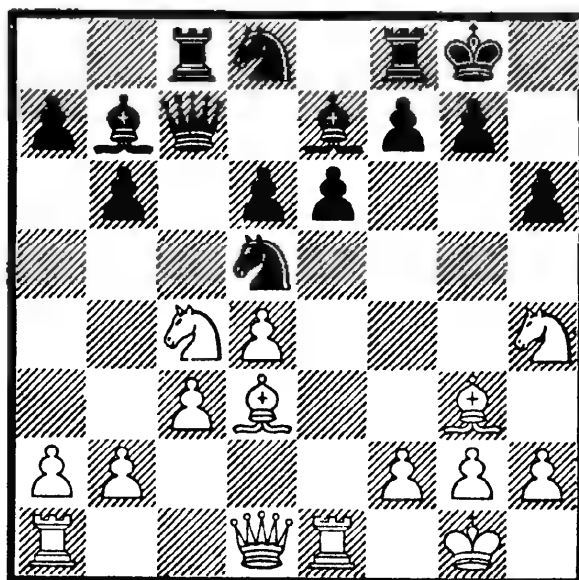
Diagrama núm. 216



PACHMAN - ZOMAS  
(Córdoba, 1959)  
Juegan las blancas

Diagrama número 216: La posición de las negras parece sólida. Sin embargo, un sacrificio de pieza decide rápidamente: 1. **A×PC!**, **P×A**; 2. **C6T+**, **R1T**; 3. **C7A+**, **R1C**; 4. **C×PC**. Las negras están perdidas. A cualquier jugada de su dama (se amenaza **D7T** mate) sigue 5. **D7T+**, **R1A**; 6. **C6R+**, con efectos decisivos. Siguió 4. ..., **D3A**; 5. **D7T+**, **R1A**; 6. **C6R+**, **R2A**; 7. **P5C**, **D3C**; 8. **C8D+**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 217

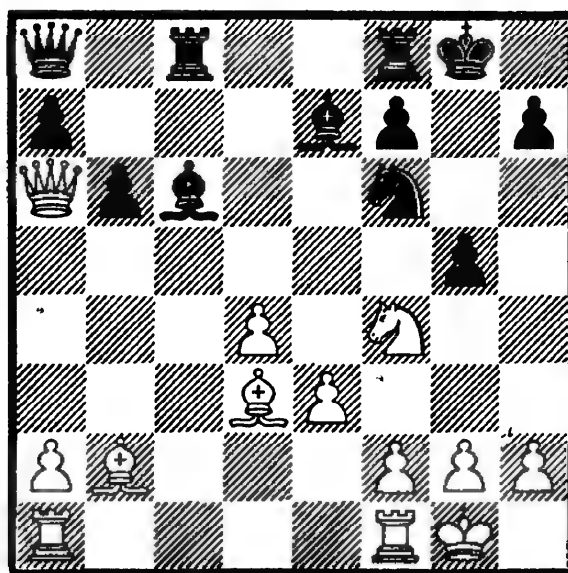


TORRE - SAEMISCH  
(Moscú, 1925)  
Juegan las negras

Diagrama número 217: Las negras cometieron un error jugando 1. ..., **P4CR?**, que las blancas aprovecharon respondiendo 2. **D5T!**. Después de 2. ..., **P×C**; 3. **D×P6T**, **P4A**; 4. **T×P!**, **C×T**; 5. **D×PR+**, seguido de **A×PD**, el ataque sería fortísimo. Saemisch calculó que 2. ..., **R2C?** era suficiente para defenderse, omitiendo la continuación 3. **T×P!**, **C×T**; 4. **C5A+**, **R1C**; 5. **C×PT+**, que le obligó a abandonar la partida.

Diagrama número 218: Cada jugada de los peones del enroque debe ser muy bien calculada. Las negras acaban de jugar **P4CR**, para ganar el **PCR** blanco. Pero las blancas res-

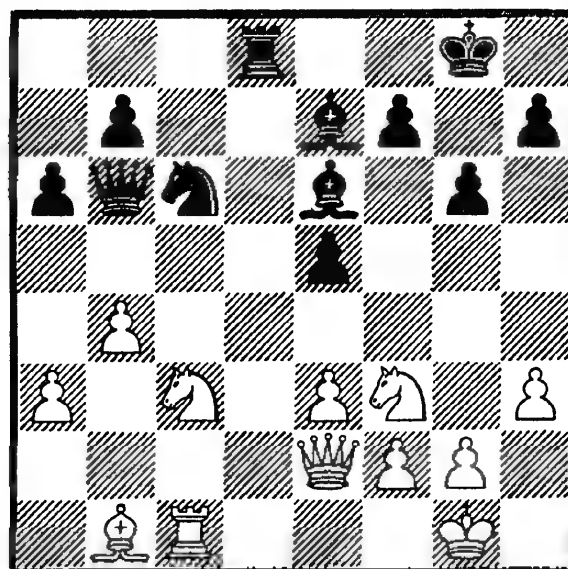
Diagrama núm. 218



STAHLBERG - MATANOVIC  
(Interzonal, 1952)  
Juegan las blancas

pondieron 1. **P5D!**, **C×P**; 2. **C×C**, **A×C**; 3. **D4T!**, **A×P?**. Era mejor, pero tampoco suficiente, 3. ..., **A3R**; 4. **A4R**, **D1C**; 5. **D4D**, **P3A**; 6. **A×P+**, **R×A**; 7. **D4R+** y 8. **D×A**. Siguió 4. **D4CR!**, y las negras abandonaron (4. ..., **A×T**; 5. **A×P+**, y mate en dos jugadas).

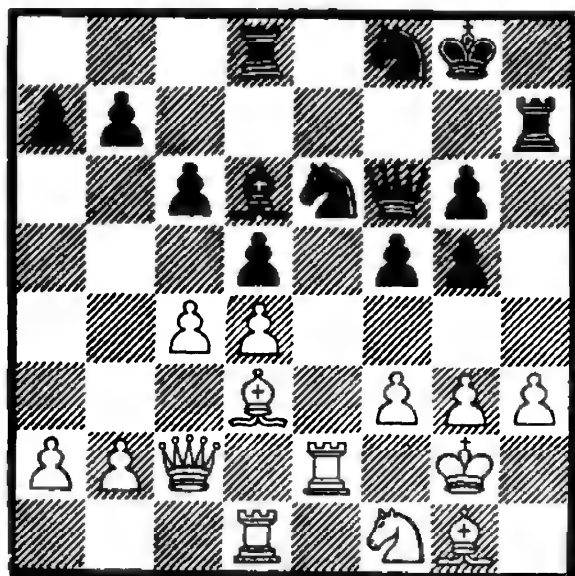
Diagrama núm. 219



DOBIAS - ZITA  
(Praga, 1944)  
Juegan las negras

Diagrama número 219: Las negras debían haber jugado 1. ..., P4TD, complicando la posición, aunque las blancas tendrían mejores perspectivas (2. C4TD, D2A; 3. C5A). Con la intención de preparar esta ruptura, quisieron apuntalar previamente su PR jugando 1. ..., P3A?, pero con ello debilitaron el enroque, circunstancia que las blancas aprovecharon de manera exacta: 2. A2T, A×A; 3. D×A+, R2C (perdería rápidamente 3. ..., R1T; 4. C5D, D2T; 5. C×A, C×C; 6. D7A, C4D; 7. T7A!, etc. Algo mejor era 3. ..., R1A, aunque después de 4. C5D, D2T; 5. C7A, T1A; 6. C6D+, R1R; 7. T1D la situación del rey negro, muy expuesta, sería difícilmente defendible); 4. C5D, D4C (4. ..., D2T; 5. C×A, C×C; 6. T7A, T1R; 7. D6R); 5. C7A, D6D; 6. C6R+, R1T; 7. C×T. Las negras abandonaron diez jugadas más tarde.

Diagrama núm. 220



PILNIK - OLAFSSON

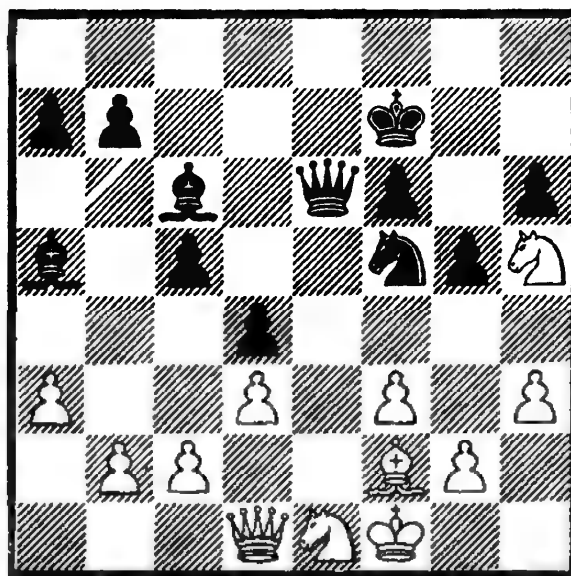
(Match, 1955)

Juegan las negras

Diagrama número 220: En la posición del diagrama los peones del enroque blanco han sido avanzados un paso, manteniendo la sólida defensa de su monarca. Pero el curso posterior de esta partida demuestra que esta formación es menos estable que

la cadena de peones en su casilla de origen: 1. ..., P5C!; 2. PA×P, A×P; 3. C×A (3. R×A, D5T+), 3. ..., T×P!. Bonito complemento del anterior sacrificio de alfil. No es posible 4. R×T por 4. ..., C5A+; 5. R2T, D5T mate. Siguió 4. P×PA (algo mejor era 4. C5T), 4. ..., C5A+; 5. R3A, D5T; 6. A2A, C2T; 7. T1CR, C4C+; 8. R3R, T1R+; 9. R2D, C6A+; 10. R3A, C×T+; 11. C×C, D×A; 12. T×P+, R1T; 13. D1A, T6R; 14. C4A, T8R. Las blancas abandonaron (15. D2A, D×P+).

Diagrama núm. 221



JANOWSKI - SHOWALTER

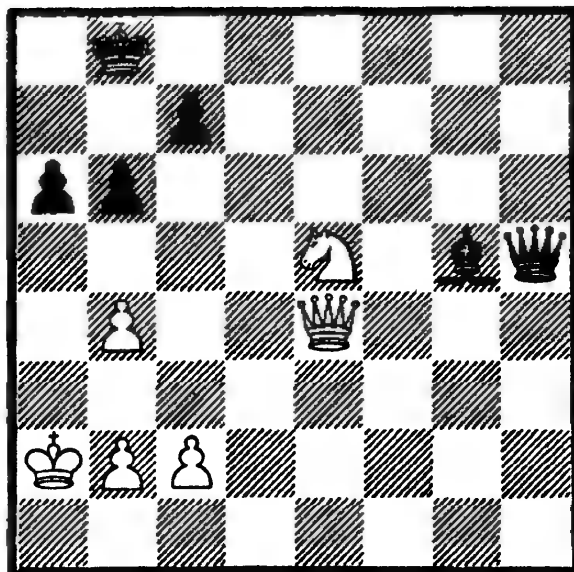
(Nuremberg, 1896)

Juegan las negras

La debilidad del enroque también puede ser causa de la pérdida de material. En la posición del diagrama número 221 las blancas tenían intención de jugar D2R, para neutralizar la columna de rey, pero la debilidad de sus peones del flanco de rey permitió al adversario emprender un interesante ataque lateral: 1. ..., D4R; 2. D2R (2. R1C, R3C; 3. P4CR, C5T; o bien 3. P4AR, D4D), 2. ..., D7T; 3. A1C, D8T (amenaza 4. ..., C6R+; 5. R2A, A×C+; 6. D×C, D×PC, mate); 4. P3A, A2A! (mejor que 4. ..., P×P, a causa de 5. P4CD, P×P; 6. D2T+, con complicaciones

innecesarias); 5. R2A, C6R; 6. P4CD, P3C; 7. P×PD, P×PD; 8. D2T+, A4D; 9. D1T, A4R; 10. D1A, R3C; 11. P4A (11. P4C, A7T), 11. ..., P×P; 12. D8A, R×C; 13. D8R+, R4C; 14. P5C, C×P; 15. C3A+, A×C; 16. D8CR+, R4T; 17. R×A, C6R+. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 222



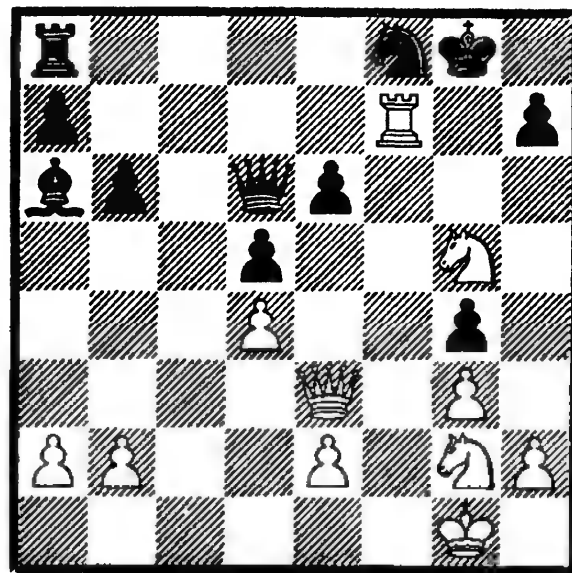
TSCHIGORIN - TARRASCH  
(Ostende, 1907)  
Juegan las blancas

Diagrama número 222: Parece que la partida haya de terminar con empate, pero Tschigorin encontró una forma de ganar: 1. C6A+, R2C (1. ..., R1A; 2. D5A+, R2C; 3. C8D+ y C6R); 2. C5T+, R1A; 3. D5A+, R1D; 4. C6A+, R1R; 5. D8A+, R2A; 6. D×PA+, R1C; 7. D×P. Las negras abandonaron unas jugadas más tarde.

#### E) LA TORRE EN LA SÉPTIMA FILA

El dominio de la séptima fila puede ser una poderosa arma en el ataque contra el rey contrario. En el primer volumen de esta obra ya estudiamos este tema, pero no obstante ello, nos permitimos exponer aquí tres ejemplos más.

Diagrama núm. 223



LANDAU - TARTAKOWER  
(Amsterdam, 1931)  
Juegan las blancas

Diagrama número 223: La jugada 1. D2A amenaza D6A, al mismo tiempo que la continuación que siguió en la partida: 1. ..., P4R; 2. T×PTR!, D3C (2. ..., C×T; 3. D7A+); 3. C4T!, C×T (también las negras pierden la dama después de 3. ..., D8C+; 4. R2C, C×T; 5. D7A+, R1T; 6. C6C+); 4. C×D, C×C; 5. D6A, C6T+; 6. R2C, T1R; 7. C×P, y las negras abandonaron.

Diagrama número 224: Las negras pueden recuperar el material jugando 1. ..., D×D; 2. T×D, A×C; 3. T×PT, pero con ello se llega a una igualdad absoluta. Considerando la expuesta situación del rey blanco, que permite un prometedor ataque, aun con pieza de desventaja, continuaron 1. ..., D3A!. Veamos algunas posibles variantes después de esta jugada:

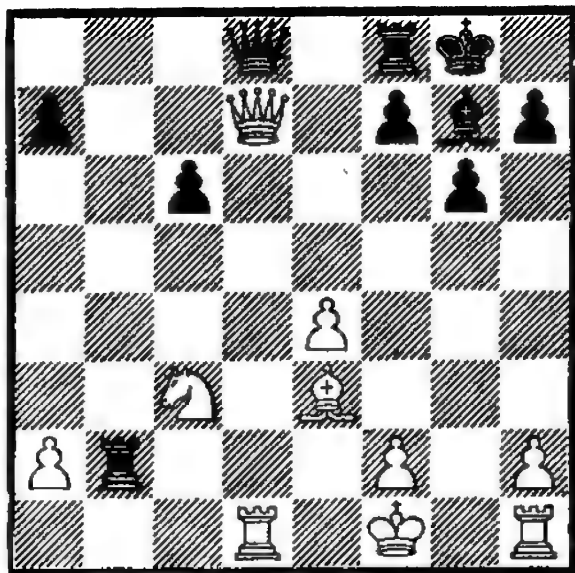
a) 2. A4D, D6A; 3. T1CR, P4AD!; 4. T3C, D8T+; 5. T1C, D×P; 6. T2C, D8T+; 7. T1C, D5T!, etc.

b) 2. C2R, D6A; 3. C3C, A3T!; 4. A×P, T1T; 5. T1R, T×PT; 6. A5A, A7D!; 7. T1CD, T8T; 8. D7C, A6A!, seguido de T×T+ y T8T.

c) 2. T3D, D6A; 3. R1C, A×C; 4.



Diagrama núm. 224



SHAMKOWISTCH - SIMAGIN

(Moscú, 1951)

Juegan las negras

T×A, T7C1C!; 5. T1A, TR1D; 6. D×PA, T8D+; 7. T×T, D×T+; 8. R2C, D5C+; 9. R1A, T1D y 10. ..., T8D+ (según Simagin).

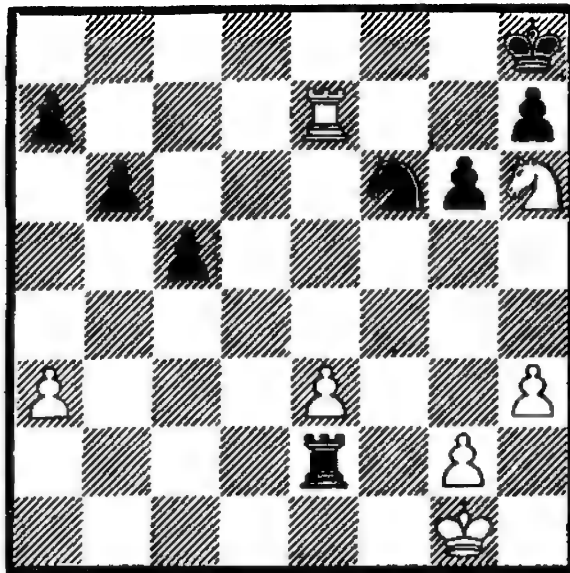
En las dos primeras variantes influye decisivamente la presión de la torre negra en la séptima contra el P2AR blanco. En la partida se continuó: 2. C4T, T×PT; 3. C5A, D6A; 4. R1C (4. T1CR, D7R+; 5. R2C, D×A), 4. ..., A3T!; 5. D3D, A×A; 6. D×A, D×TD+, y las blancas abandonaron algunas jugadas después.

Diagrama número 225: A pesar de la simplificada posición, la torre en séptima de las blancas, combinando con la favorable situación de su caballo, posibilita un ataque de mate: 1. P4C! (amenaza 2. P5C, juega el caballo negro, y 3. T8R+, R2C; 4. T8CR mate), 1. ..., P4CR; 2. P4TR!, C1C; 3. T8R, R2C; 4. T×C+, R×C; 5. P×P, mate.

#### F) OTROS CASOS DE REY EXPUESTO

Los ejemplos precedentes no comprenden, naturalmente, todos los ca-

Diagrama núm. 225



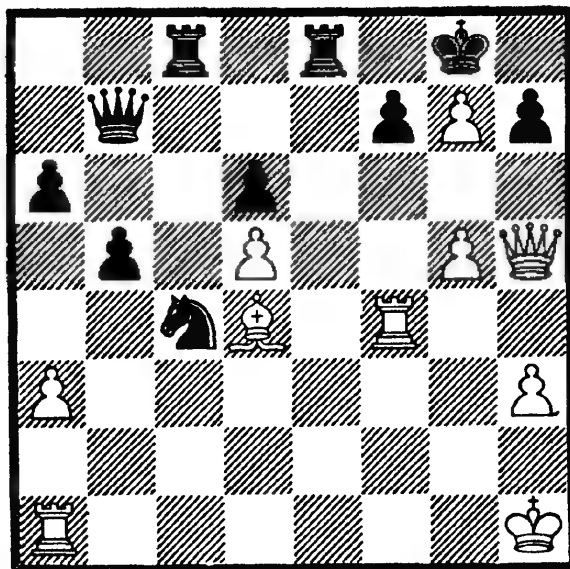
ROHACEC - CANAL

(Sliac, 1932)

Juegan las blancas

sos posibles de la situación expuesta del rey. Existen otros, producidos por rupturas de los peones adversos, por limitación de casillas por las piezas contrarias, por apertura de líneas contra el enroque, etc. A continuación reproducimos algunos ejemplos.

Diagrama núm. 226



SZABO - GOLOMBECK

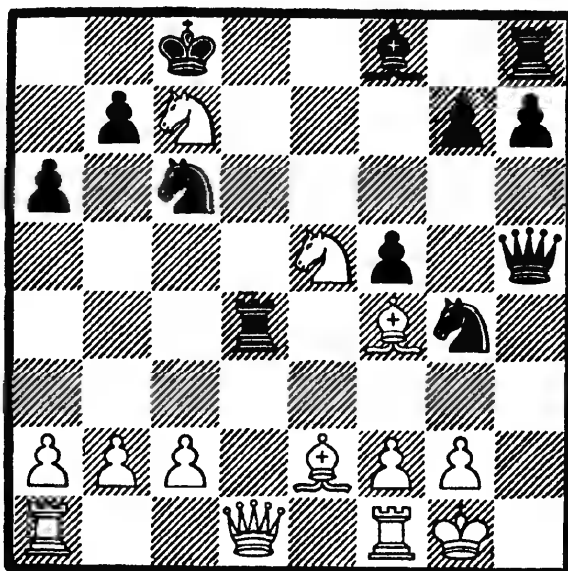
(Estocolmo, 1952)

Juegan las blancas



Diagrama número 226: El rey negro está, desde luego, en situación peligrosa. Pero el contraataque de las negras 1. ..., D×P+ es fuerte, asimismo por la desmantelada posición del rey blanco, y no es fácil de encontrar la línea exacta. Szabo jugó 1. TD1AR?, y después de 1. ..., D×P+; 2. R2T, C4R!, tuvo que esforzarse para conseguir tablas. La jugada exacta era 1. P6C! (bloqueo de casilla. No sería bueno en seguida 1. D×PT+, R×D; 2. T4T+ por el escape R3C), 1. ..., PA×P; 2. D×PT+, R×D; 3. T4T+, R1C; 4. T8T+, R2A; 5. T1AR+, R2R; 6. A6A+, R2A (a 6. ..., R2D sigue la misma continuación); 7. P8C=D+, T×D; 8. T7T+, R1R; 9. T×D. Las blancas han conseguido obtener una posición ganadora.

Diagrama núm. 227

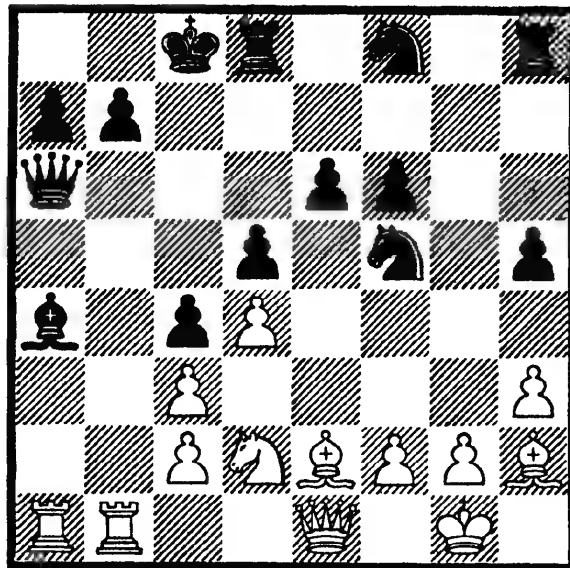


DOBIAS - BOUSKA  
(Praga, 1916)  
Juegan las blancas

Diagrama número 227: La disposición favorable de las piezas blancas, en especial el A4AR, posibilita un bonito sacrificio de dama: 1. C×C!, T×D; 2. TD×T, P×C (3. ..., A4A; 4. C×P, P×C3A; 5. C×A, y 6. A6T mate); 3. A×P+, R1C; 4. C5C+, A3D; 5. T×A, R1T; 6. T×P, P4C;

7. T6CD!, P×A; 8. C7A+, R2T; 9. T7C, mate.

Diagrama núm. 228



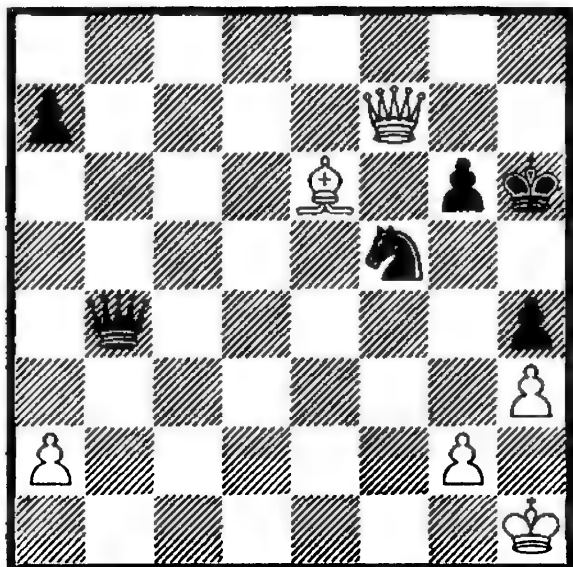
RAUSER - ALATORZEV  
(Tiflis, 1937)  
Juegan las blancas

Diagrama número 228: La situación de las torres en las columnas abiertas TD y CD, y el alfil 2TR, que limita los movimientos del rey contrario, permite a las blancas desencadenar un tempestuoso ataque. La cadena de peones que protege al rey negro sólo puede romperse con un sacrificio de pieza: 1. T4C, P4C; 2. C×P!, PD×C; 3. T1T×A!, D×T (3. ..., P×T; 4. T×PA+, R2C; 5. T7A+); 4. T×D, P×T; 5. A×P, R2D; 6. P5D, P×P; 7. A×P, C2R; 8. P4AD (era mejor 8. A4AD) y las blancas ganaron aprovechando la falta de protección total del rey negro: 8. ..., C×A; 9. P×C, T8T; 10. D5T, R1R; 11. P6D, T1A; 12. P4AD, T2CD; 13. D×P4TR+, R1D; 14. D5T+, R1R; 15. D×P4T+, R2A; 16. A4A, C3R; 17. A3R, C1D; 18. P5A, C3A; 19. D4AD+, y las negras abandonaron.

Se originan difíciles problemas tácticos cuando ambos reyes se hallan en posición peligrosa o expuesta. Entonces es necesario atender al mismo tiempo al ataque contra el

rey contrario y la defensa del propio.

Diagrama núm. 229

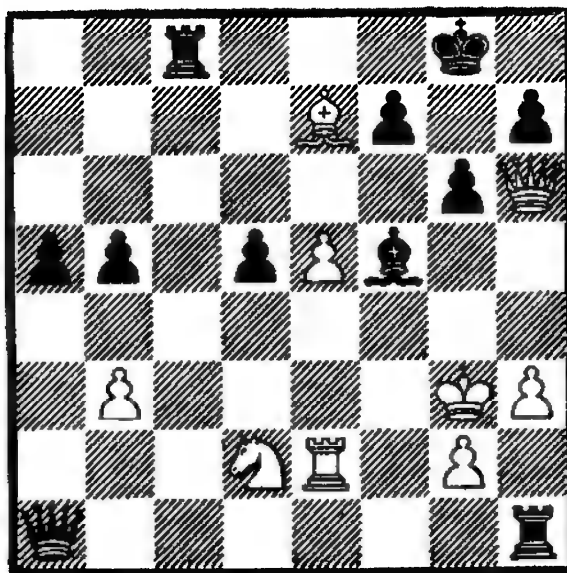


N. N. - GROB  
(Correspondencia, 1958)  
Juegan las negras

Diagrama número 229: Las negras disponen de un mecanismo de mate combinando la dama y el caballo, pero no deben olvidar que su propio rey corre el riesgo de ser objeto de jaque perpetuo: 1. ..., C6C+; 2. R2T, C7R! (amenaza 3. ..., D3D+; 4. R1T, D8D+); 3. A3C (defiende la casilla 1D, pero las negras disponen de otra amenaza), 3. ..., D3D+; 4. R1T, D4A!. Importante jugada, que defiende su casilla 1AR y amenaza mate al propio tiempo. Las blancas abandonaron (5. D1A, C6C+).

Podría aplicarse muy a menudo en el transcurso de una partida el conocido refrán «Quien da primero, da dos veces». En la posición del diagrama número 230, la amenaza mortal de las blancas es A6A. No valdría 1. ..., T6A+; 2. C3A, y ahora la amenaza es 3. D8A mate. La partida se decidió por la clavada del caballo blanco: 1. ..., D8AD!. Con la respuesta 2. T2A la victoria sería difícil, pero posible con la siguiente combinación: 2. ..., T×P+; 3. P×T,

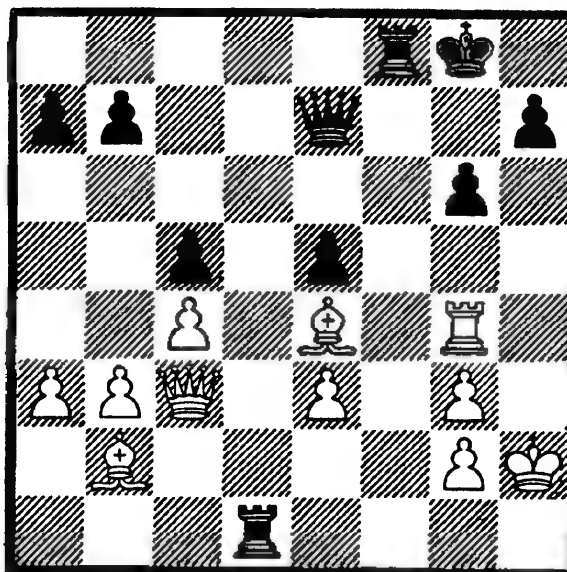
Diagrama núm. 230



FLORIAN - PACHMAN  
(Zlinz, 1945)  
Juegan las negras

D8CR+; 4. T2C, T6A+; 5. C3A, T×C+, ganando: 7. R2R, D×T+; 8. R1R, D6C+; 9. R2D, D6D+; 10. R1R, D6AD+ y 11. ..., D1A. El intento de marchar con el rey sobre el enroque contrario no tendría éxito:

Diagrama núm. 231



ELISKASES - W. HENNEBERGER  
(Bad Liebwerda, 1934)  
Juegan las negras

2. R4T, D6A; 3. R5C, D6C+; 4. R6A, T3A+; 5. A6D, T×A+, etc. Las blancas continuaron en la partida 2. A6A, dejando a su monarca cercado por la barrera de fuego que forman las piezas contrarias: 2. ..., T6A+; 3. R4A, T8A+; 4. R5C, T6C+; 5. R4T, T5C+!; 6. P×T, T8T+; 7. R5C, T×D; 8. R×T, D8TR+; 9. R5C, D7T, y las blancas abandonaron.

Diagrama número 231: Un caso interesante se produjo en la posición del diagrama. Después de 1. ...,

T1A8A!; 2. A5D+, D2A!; 3. A×D+, R1A las blancas tuvieron que abandonar ante el mate imparable que las torres dobladas amenazan. Un análisis posterior demostró, sin embargo, que las blancas podían salvarse con la continuación 3. T×P+ (en lugar de 3. A×D+?), 3. ..., R1A (3. ..., P×T; 4. A×D+ y 5. P4CR); 4. P4CR, D×T; 5. D×P. Las negras tendrían notable ventaja material, pero dada la muy expuesta posición de su rey, todo intento para ganar sería inútil.

## V. PROBLEMAS TACTICOS EN EL ENROQUE

El ataque contra el enroque, en especial cuando la posición del rey contrario no se halle muy debilitada, puede llevarse a cabo mediante etapas sucesivas, que pueden concretarse en el logro o consecución de los siguientes objetivos:

1. Superioridad estratégica en el flanco que se encuentre enrocado el rey adversario, bien sea por concentración de mayor número de piezas, por aumento de efectividad de las mismas, o también por el número y movilidad de peones.

2. Anular o destruir la protección del rey contrario, debilitando el enroque por distintos medios tácticos (cambio o sacrificio de piezas, ruptura de peones, etc.).

3. Forzamiento de maniobras o combinaciones que conduzcan a amenazas de mate directo.

En este apartado trataremos del segundo caso, o sea de la destrucción o debilitación de las defensas del enroque contrario en tres secciones que titularemos:

A) Desplazamiento del rey al exterior del enroque.

B) Destrucción o debilitación del enroque por ataque de piezas.

C) Juego combinado de piezas y peones contra el enroque.

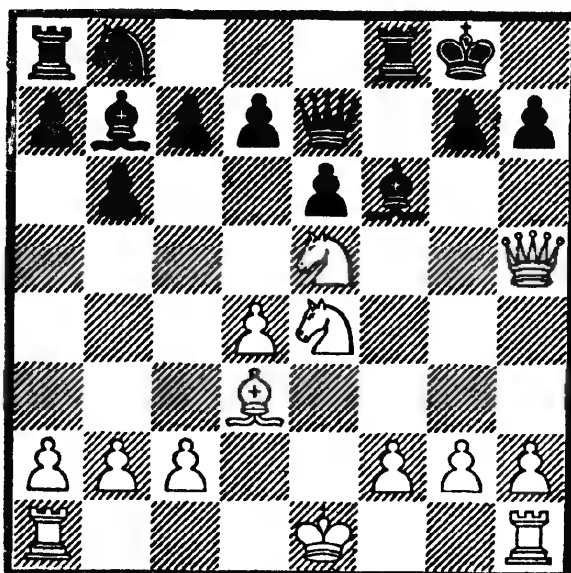
### A) DESPLAZAMIENTO DEL REY AL EXTERIOR DEL ENROQUE

En numerosos ejemplos anteriores hemos podido observar que, por regla general, cuando un rey se halla protegido por su barrera natural de peones, se encuentra seguro; mientras que la salida al exterior resulta casi siempre arriesgada o expuesta. Por tanto, es lógico que el rey enrocado se abstenga de abandonar la seguridad que le ofrece su refugio, a menos que se vea obligado a ello.

El medio táctico más frecuente para forzar el desplazamiento de un rey enrocado es el sacrificio de piezas seguido de jaques sucesivos, que le obliguen a alejarse de su barrera defensiva. Creo que los tres ejemplos típicos que siguen bastan para ilustrar este tema.

Diagrama número 232: Ed. Lasker ganó llevando ■ buen término una espectacular combinación que forzó al rey negro a alcanzar su casilla 8CR: 1. D×PT+!; R×D; 2. C×A+, R3T (2. ..., R1T; 3. C6C mate); 3. C5R4C+, R4C; 4. P4TR+, R5A; 5. P3C+, R6A; 6. A2R+, R7C; 7. T2T+, R8C; 8. O-O-O, mate.

Diagrama núm. 232

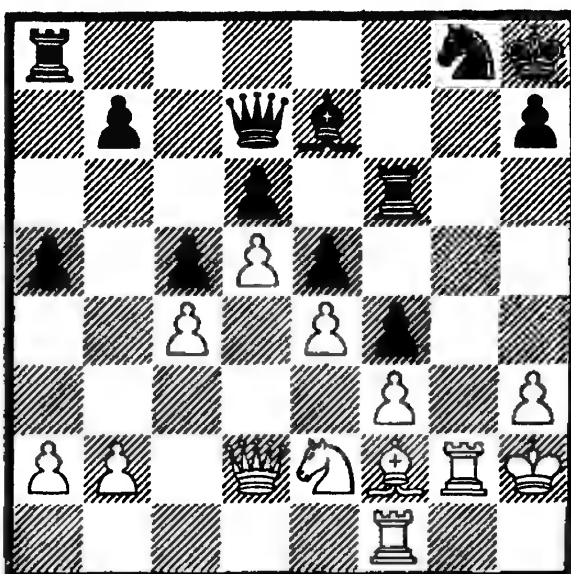


ED. LASKER - THOMAS

(Londres, 1912)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 233



AVERBACH - KOTOV

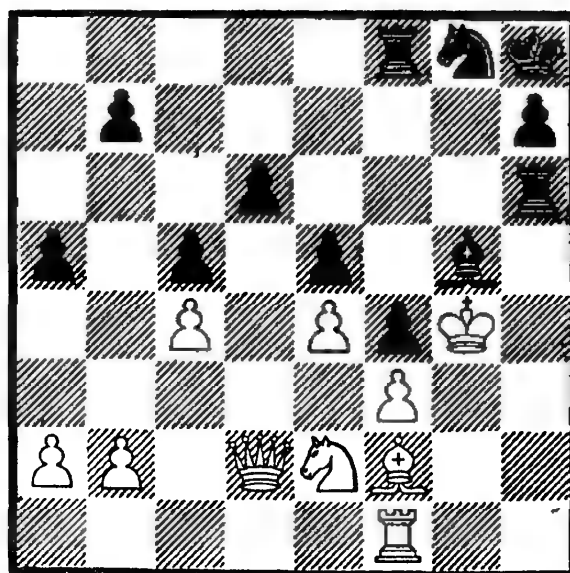
(Zurich, 1953)

Juegan las negras

En la posición del diagrama número 233, partida Averbach-Kotov del Torneo de Candidatos en Zurich 1953, las negras podían reforzar el ataque contra el PTR blanco mediante 1. ..., T3TR, pero no conduciría a nada práctico por la respuesta 2. C1C. Felizmente para Kotov, la

posición permite un bello sacrificio de dama, decisivo y suficiente para ganar: 1. ..., D×P+!!; 2. R×D, T3TR+; 3. R4C, C3A+; 4. R5A, C2D (amenaza 5. ..., T1AR+; 6. R4C, T1CR+; 7. R5A, T3A mate); 5. T5C, T1AR+; 6. R4C, C3A+; 7. R5A, C1C+; 8. R4C, C3A+ (naturalmente, también era fuerte 8. ..., A×T. Pero las negras tenían poco tiempo para la reflexión y trataron de recuperarlo dando jaques); 9. R5A, C×PD+; 10. R4C, C3A+; 11. R5A, C1C+; 12. R4C, C3A+; 13. R5A, C1C+; 14. R4C, A×T (se amenaza 15. ..., A2R, seguido de mate en cuatro jugadas: 16. ..., C3A+; 17. R5A, C2D+; 18. R4C, T1CR+; 19. R5A, T3A mate); 15. R×A (en el diagrama siguiente veremos otras posibilidades defensivas de las blancas), 15. ..., T2A! (amenaza 16. ..., T2C+ y T3A mate); 16. A4T, T3C+; 17. R5T, T2A2C (amenaza 18. ..., T3T mate); 18. A5C, T×A+; 19. R4T, C3A; 20. C3C, T×C; 21. D×P, T6C3C; 22. D8C+, T1C, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 233a



AVERBACH - KOTOV

(Posición después de la jugada 14 de las negras)

El diagrama número 233a refleja la posición en la partida anterior,

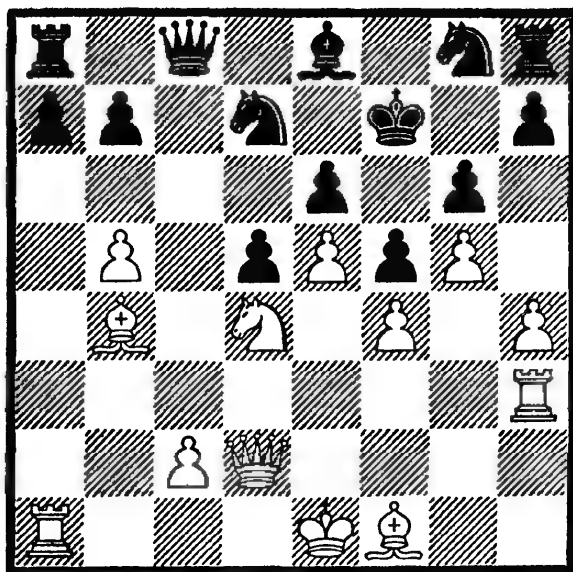
Averbach-Kotov, después de la jugada 14 de las negras. Análisis posteriores indican otras tres posibles variantes a seguir por las blancas, pero en todas ellas la victoria siempre es para las negras:

a) 15. A3C (para si 15. ..., A2R, contestar 16. A×P), 15. ..., C3A+!; 16. R5A (16. R×A, T4T mate), 16. ..., C2D+; 17. R×A, T1CR+!; 18. R×T, C3A y T3C mate (análisis de H. Johner).

b) 15. A3T, A5T!; 16. A×PAR, C3A+; 17. R3T (17. R5A, C4D+; 18. R4C, T1CR+, etc.), 17. ..., A4C+; 18. R2C, A×A (amenaza 19. ..., T7T+; 20. R1C, T1CR+); 19. C×A (19. D×P, T1CR+; 20. R2A, C×P+), 19. ..., T1CR+; 20. R2A, T7T+; 21. R1R, T×D; 22. R×T, P×C, y las negras ganan al quedar con pieza de ventaja.

c) 15. T1TR!, T×T; 16. R×A, T3T!; 17. R4C, C3A+; 18. R5A, C1R+; 19. R5C, T1C+; 20. R×T, C3A, etc. O bien 17. C3C, T1A3A; 18. C5T, T3A3C+; 19. R4T, C3A, etc. O 17. A4T, T3C+; 18. R5T, T2A!; 19. A5C, T3A2C; 20. A×P, P×A; 21. D×PA, T7C, y las negras ganan (según análisis de Kotov).

Diagrama núm. 234



LEISER - BUSCAGLIO  
(Campeonato de Suiza, 1957)  
Juegan las blancas

Diagrama número 234: Las blancas ganaron como sigue: 1. T3AD, D1D; 2. C×PR!, R×C; 3. D×P+!!; R×D; 4. T1D+, R5R (4. ..., R3R; 5. A4A mate); 5. T4A+; R6A; 6. T3D+, R5C; 7. A3R+, R×P; 8. T4A3A. Las negras abandonaron; no hay defensa contra T3TR mate.

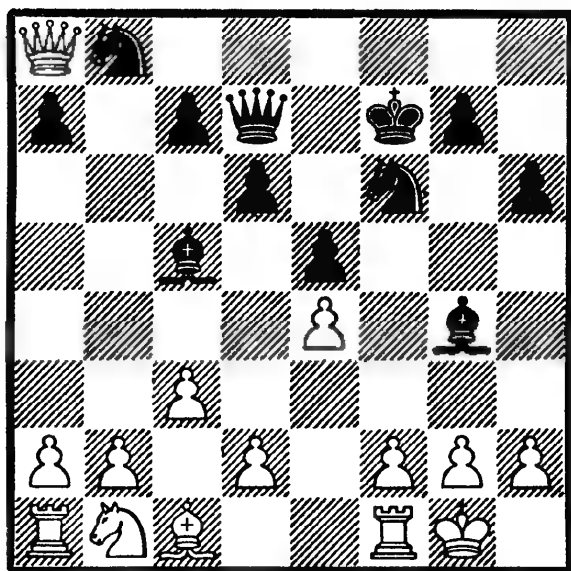
En los tres casos anteriores hemos visto que el sacrificio de la dama es motivo principal del «paseo» del rey atacado. Observemos, sin embargo, que en el diagrama número 233 Kotov no pudo calcular con exactitud las consecuencias del sacrificio de tan importante pieza. Lo hizo con la convicción de que, dada la expuesta situación del rey blanco, en el peor de los casos lograría tablas por repetición de posiciones. En los casos de total desamparo del rey contrario, más que el calcular exactamente las variantes, debe apreciarse con afinada sensibilidad el sentido de la posición (véase el capítulo «Fantasía creadora en ajedrez»).

## B) DESTRUCCIÓN O DEBILITACIÓN DEL ENROQUE POR ATAQUE DE PIEZAS

En el precedente apartado ya hemos trabado conocimiento con este tema (véanse diagramas núms. 203, 205, 208, 211, 212, 214 y 217). No obstante, veremos aquí todavía algunos ejemplos más.

En la partida Stastny-Duras (diagrama núm. 235) las blancas tienen acentuada ventaja material. Sin embargo, la falta de protección en el enroque permite a las negras llevar a buen término un decisivo ataque de piezas: 1. ..., A6TR!. La amenaza es 2. ..., D5C; 3. P3CR, D6A, con mate a la siguiente. El objetivo primordial de las negras es provocar el avance P3CR; no sirve tampoco 2. P×A por 2. ..., D×P y C5C. En la partida las blancas respondieron 2. R1T, D5C; 3. T1C, A×PC+; 4. T×A,

Diagrama núm. 235



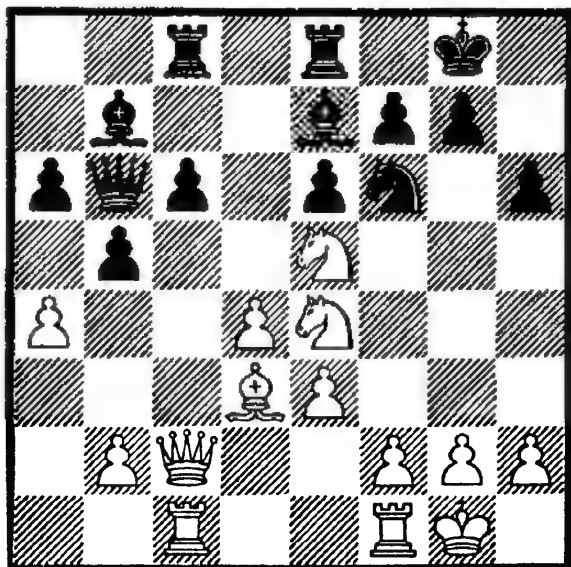
STASTNY - DURAS

(Praga, 1902)

Juegan las negras

D8D+; 5. T1C, D6A+; 6. T2C, A×P;  
7. P4TR, D6T+; 8. T2T, D8A, mate.

Diagrama num. 236



KONIG - LUNDIN

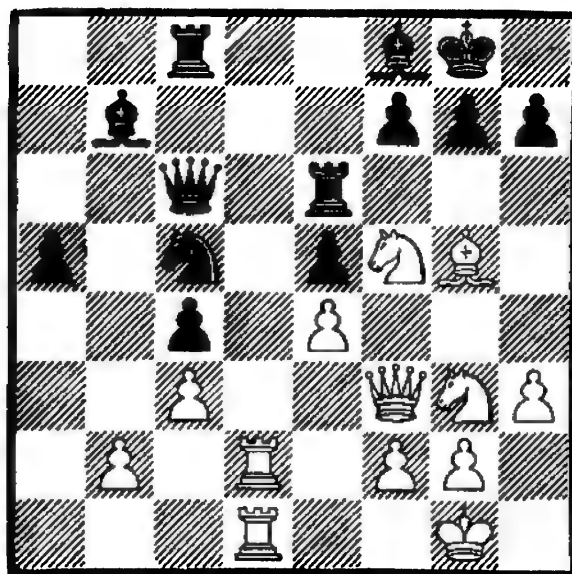
(Olimpiada, 1931)

Juegan las blancas

Diagrama número 236: La rotura o destrucción del enroque se efectúa aquí mediante un simple cambio de peones: 1. C×C+, P×C (si 1. ...,

A×C sigue 2. A7T+, R1A; 3. C7D+); 2. A6C!, P×C; 3. A×P+, R×A; 4. D7T+, R1A. Con la jugada 5. P4A! las blancas aseguran la continuación del ataque, tanto si las negras responden 5. ..., P×PD como 5. ..., P5R; 6. P5A, P4R; 7. P6A. Pero la contestación fue 5. ..., TR1D, y ahora la línea exacta era 6. D6C!, P×PD; 7. P5A, ganando rápidamente las blancas. Sin embargo, calcularon superficialmente y complicaron el tema siguiendo 6. P5A?, P×P; 7. T×P+, R1R; 8. T×P, D2A (8. ..., T2A; 9. D8C+, R2D; 10. D6R+, R1R; 11. T1A); 9. T1AR, D×T (9. ..., D3D; 10. T7A, T2A; 11. D8C+, R2D; 12. D4C+, R1R; 13. T7C!); 10. P×D, R2D; 11. P6R+, R3D (11. ..., R×P; 12. D7A+); 12. T1D+, R×P; 13. D4R+, R2A; 14. D5A+, R2C; 15. T7D!. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 237



WOLF - PRZEPIORKA

(Piestany, 1922)

Juegan las blancas

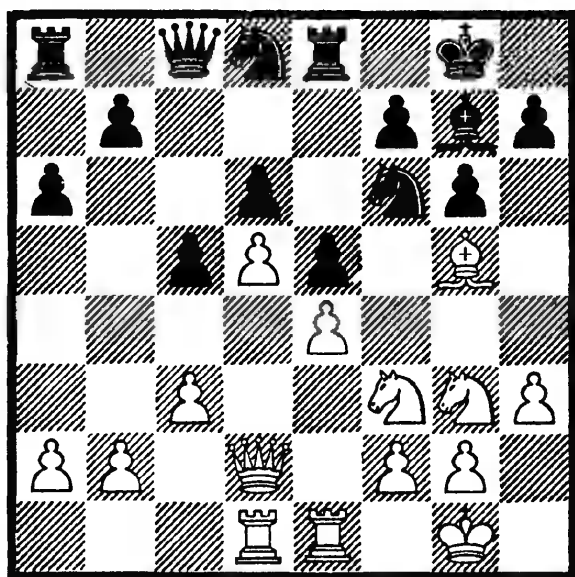
Diagrama número 237: 1. T8D (amenaza C7R+), 1. ..., T1R; 2. T8D6D! (sacrificio de calidad para eliminar el alfil de rey defensor. Si 2. ..., D2A, la jugada 3. D4C reforzaría considerablemente el ataque), 2. ..., A×T; 3. T×A, D2A; 4. A6A!. Complemento al sacrificio de cali-



dad. Las negras no pueden responder 4. ..., P×A, por 5. D4C+ y mate a la siguiente; ni 4. ..., P3C, a causa de 5. C6T+, R1A; 6. A7C+, R×A; 7. D6A+, R×C; 8. C5A+. Siguió en la partida 4. ..., T3R; 5. D4C, P3C; 6. D5C (amenaza D6T), 6. ..., T×A; 7. D×T, C3R; 8. C6T+, y las negras abandonaron (8. ..., R1A; 9. T×C y 10. D8T mate).

Con la formación de peones P2A, P3C y P2T, el enroque no puede considerarse débil si en la casilla 2C se encuentra un alfil. Forzar el cambio de este alfil defensor es a menudo un elemento táctico para el ataque.

Diagrama núm. 238



GRUSCHEWSKI - BYKOW

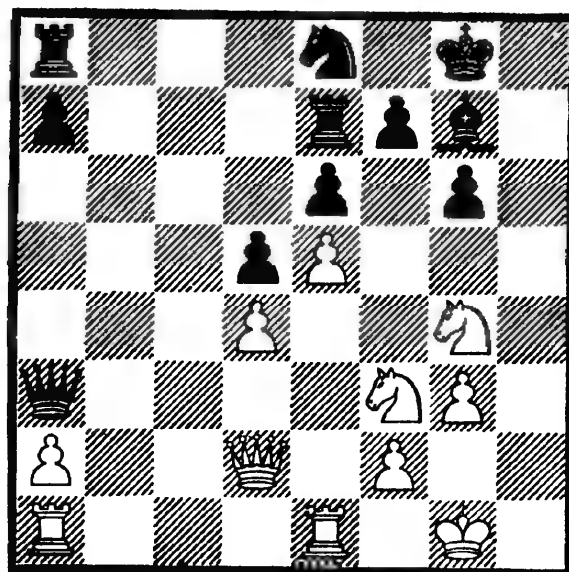
(Frunse, 1959)

Juegan las blancas

Diagrama número 238: Las blancas jugaron 1. A6T, y las negras cometieron un error al responder 1. ..., D2D, que permite el cambio de los alfiles. Era indispensable 1. ..., A1T. Es interesante comprobar cómo después de 2. A×A, R×A; 3. C5A+, R1T (3. ..., P×C; 4. D5C+, R1A; 5. D×C, P5A; 6. D8T+, R2R; 7. D×P); 4. D6T, T1CR; 5. C5C, P4C; 6. T3D!, el ataque de las blancas se ha intensificado. Continuó 6. ...,

C2C; 7. T3C, D1R; 8. T4C!, D1A; 9. T4T, D×D; 10. C×PA, mate.

Diagrama núm. 239



FILIP - RABAR

(Zagreb, 1955)

Juegan las blancas

Diagrama número 239: Filip forzó el cambio del alfil defensor por un caballo, ganando rápidamente: 1. R2C, T2C; 2. T1T, T1A; 3. D4A, D6D; 4. C6T+, R1A; 5. C5C, A×C; 6. T×A, D4A; 7. D4T, R2R; 8. T7T, T2C2A; 9. T×P+, y las negras abandonaron.

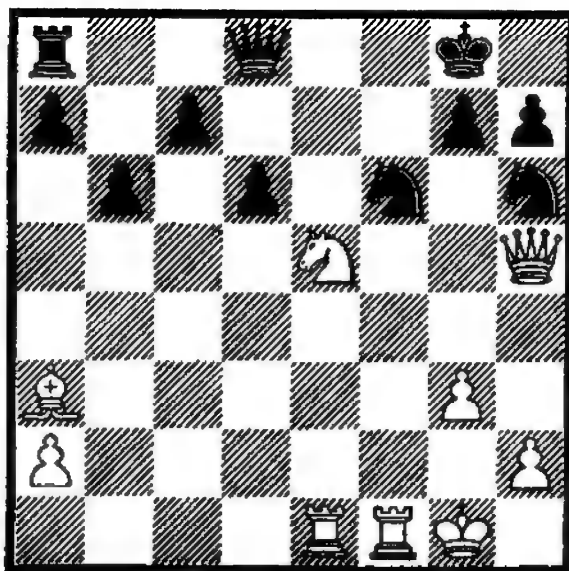
Diagrama número 240: 1. D×C!!, P×D; 2. C6A, D1AR; 3. C7R+, R2C; 4. A2C, T1R; 5. T6R!. Las negras abandonaron.

Veamos algunos ejemplos con sacrificios de piezas por los peones 2A, 2C y 2T del enroque.

Diagrama número 241: 1. C×P!, R×C; 2. D5T+, R1C; 3. A×C, A×A; 4. D×PT+, R1A; 4. P5D!, D4R (el caballo no podía jugar a causa de 6. T×A+, P×T; 7. D×D); 6. P×C, D×P6R+; 7. R1T, D×P; 8. A6C. Las negras abandonaron.

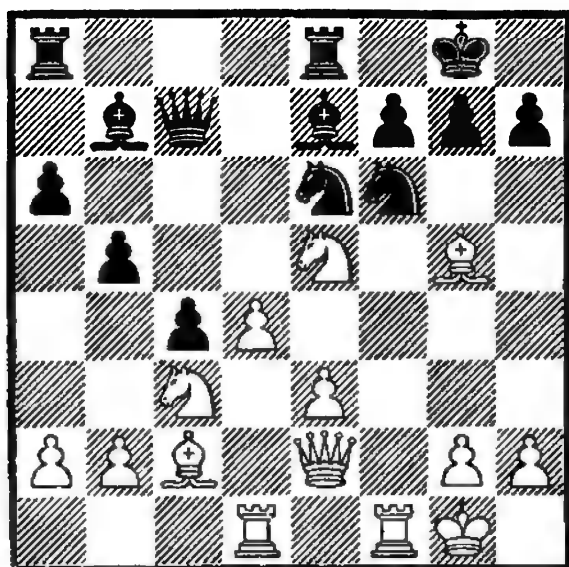
Diagrama número 242: 1. T×PCR!, R×T; 2. A×P+!. Las negras no pueden aceptar este segundo sacrificio.

Diagrama núm. 240



BALOGH - KERES  
(Correspondencia, 1936/37)  
Juegan las blancas

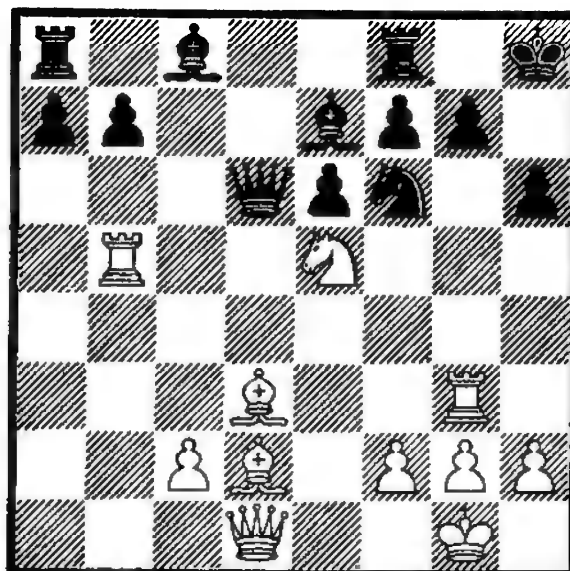
Diagrama núm. 241



BURN - E. COHN  
(Breslau, 1912)  
Juegan las blancas

Continuaría 2. ..., R×A; 3. D2D+, R2C; 4. D5C+, R1T; 5. D6T+, R1C; 6. C6C!, P×C (6. ..., C2T; 7. C×A+, D×A; 8. D×C mate); 7. D×P+, R1T; 8. T5TR+, C×T; 9. D7T, mate. Siguió 2. ..., R1C; 3. D3A, C1R; 4. D4C+, R1T; 5. A7C+!, C×A; 6.

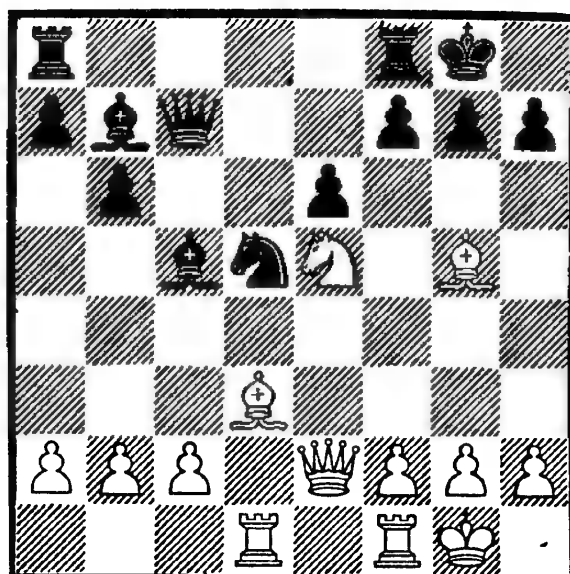
Diagrama núm. 242



K. RICHTER - ALEXANDRESCU  
(Olimpiada, 1936)  
Juegan las blancas

D3T+, A5T; 7. D×A+, C4T; 8. D×C+, R2C; 9. D5C+, R1T; 10. D6T+, R1C; 11. D7T, mate.

Diagrama núm. 243



CUCKA - BLATNY  
(Brno, 1954)  
Juegan las blancas

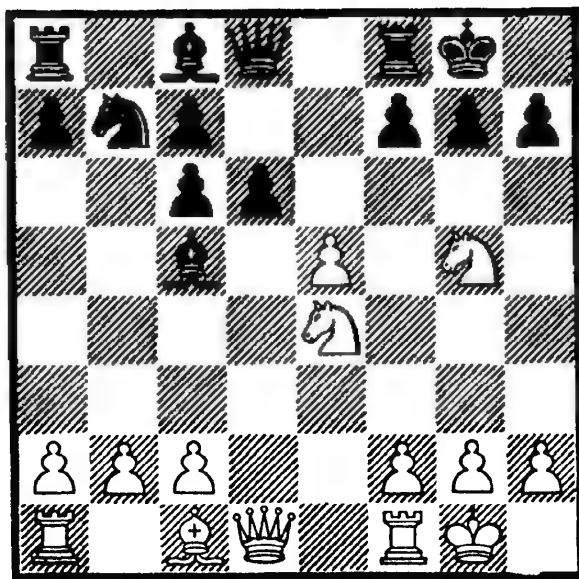
Diagrama número 243: Después de la preparación 1. P4AD, C5C (si 1. ..., C6R!); 2. C7D, C×T8A; 3. A×P+,

R×A; 4. D5T+, R1C; 5. C6A+ y las blancas ganarían) el sacrificio 2. A×P+ decide: 2. ..., R×A; 3. T7D, D1A; 4. D5T+, R1C; 5. C4C!. No es posible 5. ..., D×T por 6. C6A+, P×C; 7. A×P. La defensa relativamente mejor es 5. ..., D3A; 6. T×A, A5D; 7. T1D, D×T; 8. T×A, P3A; 9. C×P, P×A; 10. A6T, etc. Siguió en la partida 5. ..., A5D; 6. T×A, D3A; 7. C6A+, P×C; 8. T4C!, D×P+; 9. T×D, R2C; 10. A×P+, R×A; 11. D5C, mate.

### C) JUEGO COMBINADO DE PIEZAS Y PEONES CONTRA EL ENROQUE

Los peones son un elemento importante para la ruptura o debilitación del enroque contrario. Por su modesto valor, son inapreciables como puntos de apoyo para las piezas propias atacantes.

Diagrama núm. 244

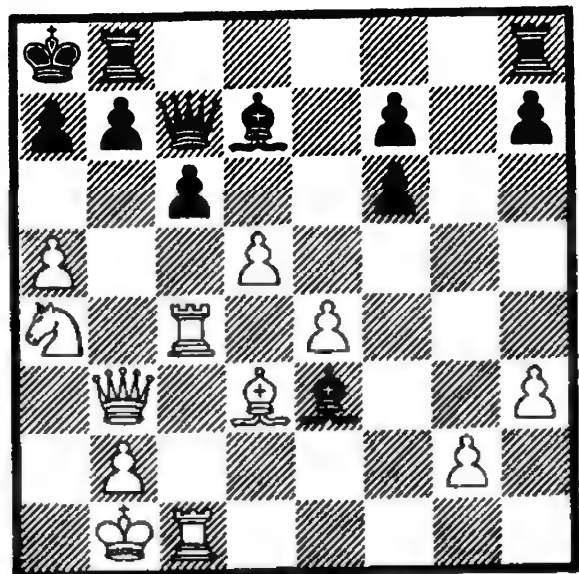


DURAS - KVICALA  
(Praga, 1902)  
Juegan las blancas

Diagrama número 244: Las blancas iniciaron un ataque decisivo con 1. C×PT!, R×C; 2. A5C! (2. C5C+?, R1C; 3. D5T, A4A). Es fácilmente comprensible la importancia del P5R

blanco como punto de apoyo sobre la casilla 6AR. Si ahora 2. ..., D2D, o 2. ..., D1R, seguiría 3. D5T+, R1C; 4. C6A+, etc. La partida continuó 2. ..., P3A; 3. D5T+, R1C; 4. C×PA+! (no 4. P×P, D1R, y las negras podrían defenderse), 4. ..., P×C (4. ..., T×C; 5. P×T, D1A; 6. TD1R y 7. T7R; o bien 5. ..., A3R; 6. P×P, D1R; 7. D8T+, R2A; 8. P8C=D+, D×D; 9. D6A+, etc.); 5. D6C+, R1T; 6. P×P, D2D; 7. D6T+ (no 7. TD1R por 7. ..., D2T!), 7. ..., R1C; 8. TD1R, y las negras abandonaron. No se puede impedir la entrada de la torre blanca en la casilla 7R, protegida por el P6AR: 8. ..., T2A; 9. D6C+, R1T; 10. T7R, T×T; 11. P×T; o bien 8. ..., D2T; 9. P7A+, D×P; 10. T7R, etc.

Diagrama núm. 245



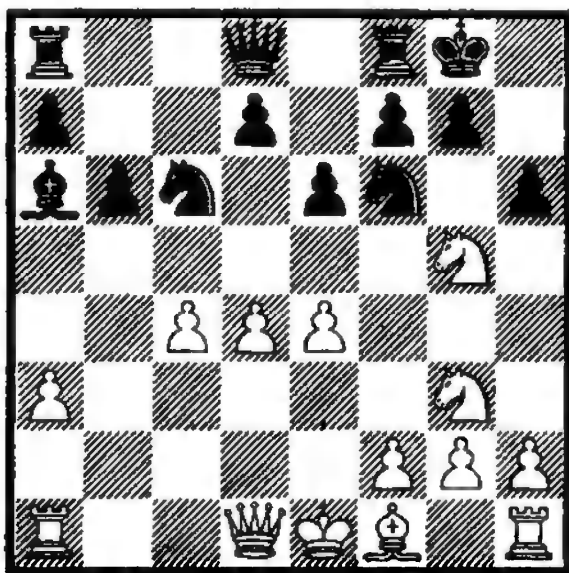
HEARST - PAVEY  
(Nueva York, 1950)  
Juegan las blancas

Diagrama número 245: Los peones TD y D blancos participan activamente en la fase final del ataque: 1. C6C+, P×C; 2. P×P, A×PC; 3. P6D, D1D (3. ..., D×P; 4. D×A, D×A+; 5. R2T, T1C1AD; 6. T4T+, R1C; 7. T7T, T2A; 8. D5T, etc); 4. T4T+. La mejor continuación es aquí 4. ..., A4T; 5. D3T, P3C; 6. T5A!, R2C; 7. T5A×A, P×T; 8. T×P,

T1T; 9. A6T+, T×A; 10. T×T, aunque también deben ganar las blancas. En la partida siguió 4. ..., A2T; 5. T×A+, R×T; 6. D3T+, con rápido mate.

Es muy frecuente el caso de una pieza situada en la casilla 5C apoyada por el P4T, pero amenazada por el P3T del enroque contrario. La captura de la pieza abre automáticamente la columna de torre para el ataque al enroque. Esta posición se produce a veces ya en la apertura, por ejemplo, después de las jugadas 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, P3D; 5. O-O?, A5C; 6. P3TR, P4TR!. No es posible capturar el alfil, 7. P×A, a causa de 7. ..., P×P; 8. C1R, D5T; 9. P4A, P6C, y el mate es inevitable.

Diagrama núm. 246



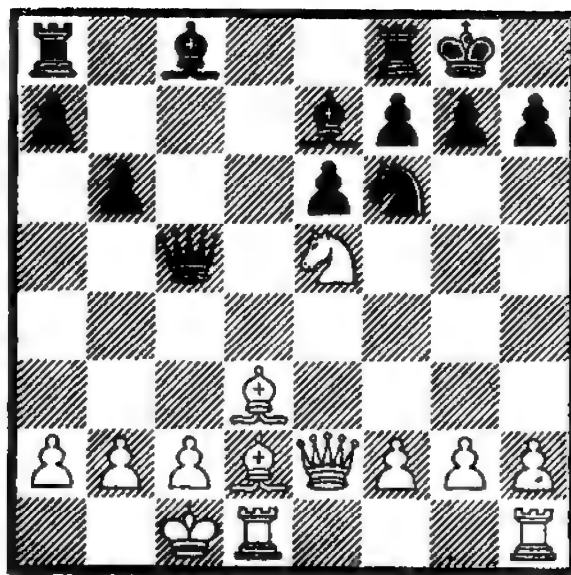
WLADIMIROV - SHAMKOWITSCH  
(Campeonato de la RSFSR, 1957)  
Juegan las blancas

Diagrama número 246: Algo más complicado es este ejemplo: 1. P4TR, P×C (mejor era 1. ..., P3D); 2. P×P, P3C. Las negras aceptaron el sacrificio porque habían calculado la combinación 3. P×C, D×P; 4. P5R, D5A, con buen juego. Pero las blancas continuaron mejor: 3. P5R!, C2T; 4. D4C. La amenaza es 5. D3T, que

también vale aún en los casos de que las negras jueguen 4. ..., D×P; o bien 4. ..., R2C; 5. D4T, T1T; 6. D6T+, R1C; 7. C4R y 8. C6A+. En la partida siguió 4. ..., C×PC; 4. C4R! (no 5. D4T por 5. ..., C6A+), 5. ..., R2C (5. ..., C×C?; 6. D3T); 6. C×C, T1T; 7. T×T, D×T. El material ha quedado nivelado, pero las blancas tienen ataque dada la expuesta situación del rey negro: 8. T1A, D4T; 9. D4A, T1AR; 10. D6A+, R1C; 11. T3A, D1T; 12. D4A, P3D (las blancas amenazan no sólo 13. T3T, sino también 13. C4R); 13. T3T, D2C; 14. T7T, D×T; 15. C×D, R×C; 16. P×P, y las blancas ganaron rápidamente.

Los peones pueden utilizarse asimismo como fuerza de choque contra el enroque contrario.

Diagrama núm. 247

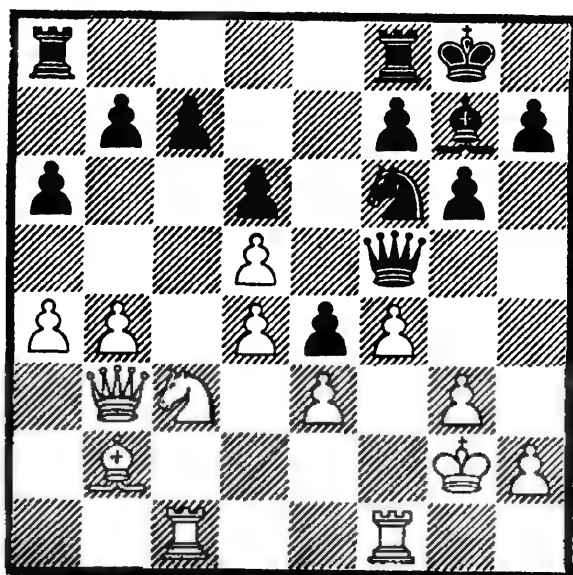


KERES - PETROV  
(Riga, 1939)  
Juegan las blancas

Diagrama número 247: Para poder organizar un ataque serio contra el enroque, las blancas tienen que hacer desviar el caballo negro de 3AR, lo cual sólo es posible mediante el avance P4CR-P5CR: 1. P4CR!, A2C; 2. P5C (por el momento, las blancas no precisan poner la torre a salvo. Si 2. ..., A×T sigue 3. P×C, A×P; 4. C7D, D3A; 5. C×A+, P×C; 6. D4C+,

R1T; 7. D4TR, P4A; 8. D6A+, R1C; 9. A6T; o bien 3. ..., P×P; 4. D4C+, R1T; 5. T1C, etc.), 2. ..., **C4D**; 3. **TR1C, D2A**; 4. **T4C!** (amenaza 5. A×P+, R×A; 6. T4T+, R1C; 7. D5T), 4. ..., **P3C**; 5. **T4T, A3D**; 6. **C4C, TR1AD**; 7. **R1C, P4C**; 8. **T1C, A2R**. Las negras no tenían mejor defensa contra la amenaza 9. C6A+, C×C; 10. P×C y 11. T×PT!. La jugada del texto aumenta proporcionalmente la debilidad del PAR negro. Siguió 9. **C6T+, R1A**; 10. **C×P!**, **A4A** (10. ..., R×C; 11. T×P+ y 12. A×PCR); 11. **T×P, A5D**; 12. **D×P**. Las blancas ganaron en pocas jugadas.

Diagrama núm. 248

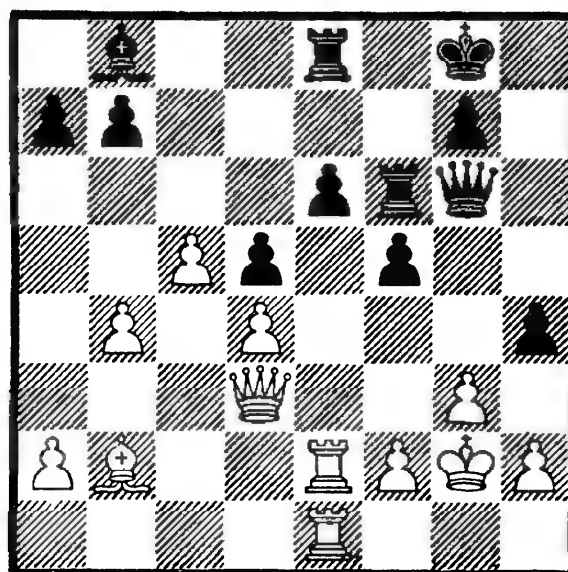


DONNER - PACHMAN  
(Holanda-Checoslovaquia, 1955)  
Juegan las negras

Diagrama número 248: La posición del rey blanco está debilitada, aunque a primera vista no se aprecie claramente el peligro que corre. Siguió 1. ..., **P4TR!**; 2. **A3TD** (después de 2. P3T, P5T!, no es posible 3. P4C por 3. ..., C×PC; 4. P×C, D×PC+; 5. R2A, D6A+; 6. rey juega D×P+ y 7. ..., A×P. Las negras tendrían cuatro peones a cambio de una pieza, y ataque), 2. ..., **P5T!**; 3. **P5C, PTD×P**; 4. **PT×P, P×P**; 5. **P×P, D5C**; 6. **T2A, C4T**; 7. **C2R, A3A**;

8. **R2T** (después de 8. T1TR, R2C; 9. T3T, T1T, las blancas no podrían impedir el mate. Por ejemplo, 10. P6C, A1D; 11. P×P, P4A!; 12. P×A=D, D×T+!; 13. R×D, C×P5A mate), 8. ..., **R2C**; 9. **T2C, T1T**; 10. **R1C, T2T** (no salvaría la situación 11. T×P, TD1TR; 12. T1A, C×PC; 13. C×C, D×C; 14. T×D, T8T+; 15. R2A, T1T7T+; 16. T2C, A5T+; 17. R2R, T×T mate. Reducidas esperanzas ofrece 11. T1A, TD1TR; 12. T1A2A); 11. **P6C, TR1TR**; 12. **T1A** (12. P×P, C×PC, véase comentario a la jugada 10), 12. ..., **A1D** (libera la casilla 3AR para el caballo, para si 13. P5A responder 13. ..., C3A!; 14. T4A, T8T+; 15. R2A, D6A+; 16. T×D, C5C, mate); 13. **T1A2A, C×PC?** (más elegante hubiera sido 13. ..., C×PA; 14. T×C, D×C; 15. T×D, T8T+, etc.); 14. **C×C, D×C!**; 15. **R1A, T8T+**; 16. **R2R, D6T**; 17. **D2A, A5T**; 18. **D×PR, A×T**; 19. **T×PC+**, **R1A!**; 20. **P×P, D8A+**; 21. **R2D, D8D+**; 22. **R3A, A8R+**; 23. **R4A, D5T+**. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 249



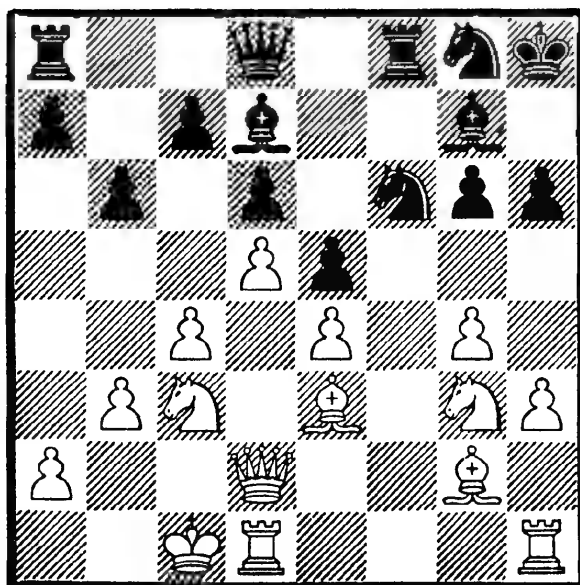
FAHRNI - SPIELMANN  
(Munich, 1909)  
Juegan las negras

Diagrama número 249: Los peones negros 4AR y 5TR, manejados hábilmente por Spielmann, destrozaron

el enroque blanco: 1. ..., **D4T** (amenaza **T3T**); 2. **T1TR**, **P5A!**; 3. **R1C**, **T1R1AR**; 4. **A1A**, **PA×P**; 5. **PT×P**, **A×P!**; 6. **P×A**, **T8A+**; 7. **R2C**, **T×T**; 8. **R×T** (8. **P4C**, **D×P+**; 9. **R×T**, **T8A+**; 10. **R2T**, **T6A**; 11. **T3T**, **T7A+**, etcétera), 8. ..., **P×P+**; 9. **R1C**, **T8A+**; 10. **R×T**, **D8T**, mate.

Es muy corriente la ruptura de peones contra el enroque para abrir diagonales y líneas de ataque.

Diagrama núm. 250

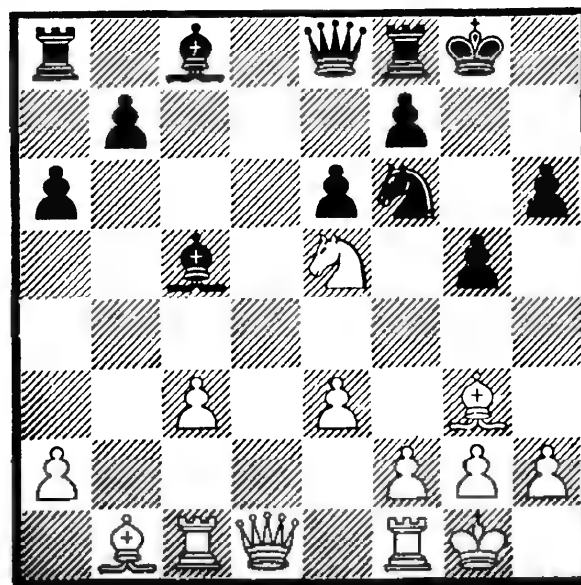


BOTWINNIK - ALATORZEV  
(Campeonato de Rusia, 1931)  
Juegan las blancas

Diagrama número 250: Botwinnik prosiguió 1. **P5C**, **P×P**; 2. **P4TR!**. La mejor continuación para las negras hubiera sido 2. ..., **P5C**; 3. **P5T**, **R2T**; 4. **P×P+**, **R×P**; 5. **TD1R**, aunque la posición del rey negro resulte poco agradable. La partida tuvo un rápido desenlace al contestar Alatorzev 2. ..., **A5C?**. Siguió 3. **P×P+**, **C4T**; 4. **C3A2R**, **C2R**; 5. **T4T**, **D2D**; 6. **TD1T**, **R1C**; 7. **T×A!**, **D×T**; 8. **A3T**, **D6A**; 9. **T1A**, **C×C**; 10. **A6R+**. Las negras abandonaron.

Diagrama número 251: Las blancas abrieron la columna alfil rey para el ataque con una bonita jugada: 1. **P4A!!**. Después de 1. ...,

Diagrama núm. 251



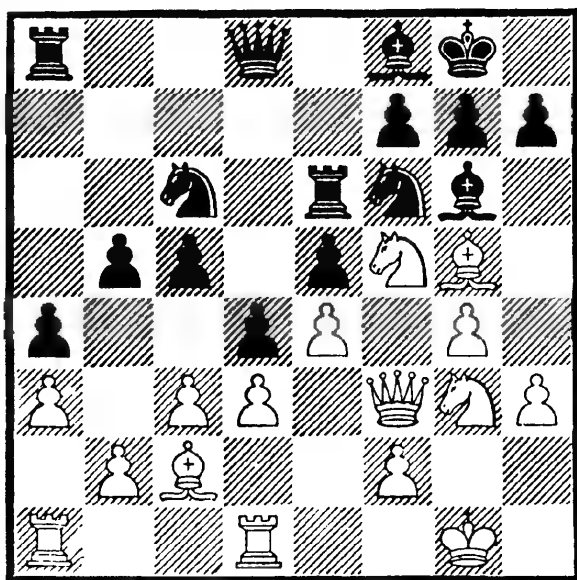
MIKENAS - LEBEDIEV  
(1941)

**A×P+**; 2. **R1T**, **A×T**; 3. **P×P**, **A+P** (3. ..., **C2D**; 4. **D2A**, **P4A**; 5. **P×P** ap. **T2A**; 6. **C×T**, **D×C**; 7. **D×A**; o bien 3. ..., **C2T**; 4. **D×A**, **C×P**; 5. **P4T**; la ventaja de las blancas sería evidente) sigue el sacrificio decisivo 4. **T×C**, **R2C** (4. ..., **A×T**; 5. **D2A**); 5. **D3D**, **P4TR** (5. ..., **R×T**; 6. **C4C+**); 6. **P4TR!**, **R×T**; 7. **C4C+**, **P×C**; 8. **A5R+**!, **R×A**; 9. **D4D**, mate.

Diagrama número 252: 1. **P4T** (amenaza 2. **P5T**, **A×C**; 3. **PR×A**. Por ello las negras se ven forzadas a una jugada debilitadora del enroque), 1. ..., **P3T**; 2. **A2D**, **C2D**; 3. **P5C**, **PT×P**; 4. **PT×P**, **C3C** (una bonita variante sería 4. ..., **P5A**; 5. **R2C!**, **C4A**; 6. **P×PA**, **PC×P**; 7. **A3R**, **P6D**; 8. **A×C**, **A×A**; 9. **D4C**, **A1A**; 10. **T1T!**, **P×A**; 11. **C6T+**, etc.); 5. **R2C**, **P5C**; 6. **D4C!**, **D1R!** (si 6. ..., **P6C** seguiría en forma análoga a la variante del comentario anterior: 7. **T1T**, **P×A**; 8. **D3T**, **P3A**; 9. **C6T+**); 7. **T1T**, **PD×P**; 8. **PC×P**, **P6C** (después de 8. ..., **P×PA**; 9. **A×PA** las blancas podrían conducir al alfil blanco hacia su casilla 2TD, con efectos contundentes); 9. **A1D**, **C2D** (insuficiente sería también 9. ..., **P3A**; 10. **D3T**, **R2A**; 11. **A5T**); 10. **D3T**, **P3A**; 11.



Diagrama núm. 252



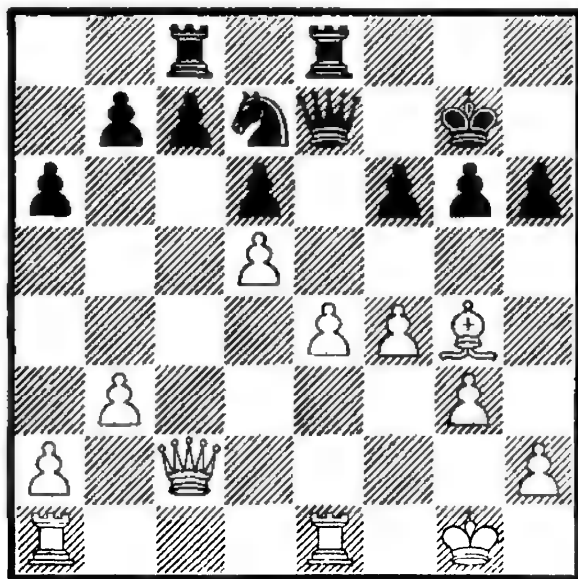
PACHMAN - PREISFALK

(Laibach, 1946)

Juegan las blancas

**D8T+**, **R2A**; **12. T7T!**, **T3D** (12. ..., **A×T**; **13. D×T**, con la amenaza **14. A5T+**); **13. C×T+**, **A×C**; **14. D×P+**, **R3R**; **15. A4C+**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 253



PACHMAN - DUNKELBLUM

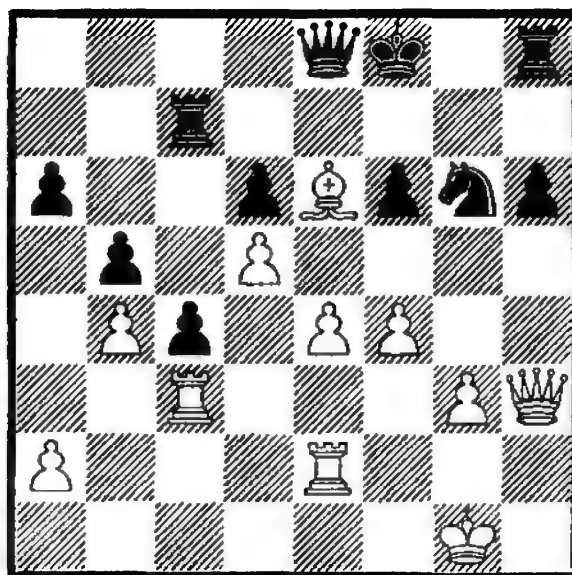
(Dublín, 1957)

Juegan las blancas

Diagrama número 253: En la partida contra Dunkelblum, situación

que refleja el diagrama, mi ventaja posicional es evidente, pero la dificultad consistía en encontrar una línea de ataque contra el enroque: **1. P4TR!** (la apertura de la columna alfil dama por parte de las negras no sería suficiente: 1. ..., **P3A**; 2. **D2D**, **P×P**; 3. **P×P**, **D1D**; 4. **T×T**, **D×T**; 5. **T1R**, **D1D**; 6. **D3R**, etc. Con la jugada del texto las blancas pretenden seguir 2. **P5T**, y en el momento oportuno **P5A** para debilitar el baluarte defensivo de las negras), 1. ..., **P4AD**; 2. **P5T**, **P×P**; 3. **A×P**, **T1CR!** (ingeniosa idea defensiva. Si ahora 4. **P5R?**, después de 4. ..., **R1T!**; 5. **P6R**, **T×P+**; 6. **R2T**, **TD1CR**; 7. **P×C**, **D2C!**, las negras ganarían); 4. **D2T!**, **P5A**; 5. **P4CD**, **T2A** (el avance 5 ..., **P6A** no valdría a causa de 6. **TD1A**, **T5A**; 7. **D2R!**). Para ganar tiempo de reloj y preparar el ataque final, las blancas continuaron 6. **A4C**, **C1A**; 7. **TD1A**, **T1T**; 8. **T3A**, **C3C**; 9. **T2R**, **P4C**; 10. **A5A**, **D2A**; 11. **A6R**, **D1R**; 12. **D3T**, **R1A**.

Diagrama núm. 253 a



PACHMAN - DUNKELBLUM

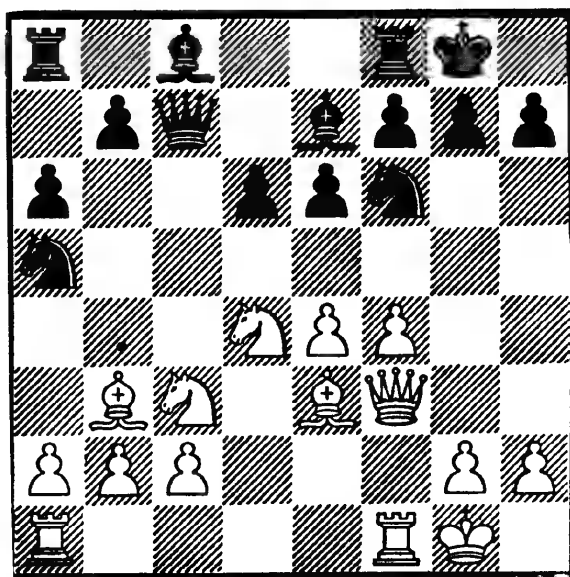
(Posición después de la jugada 12 de las negras)

Hemos llegado a la posición que refleja el diagrama número 253 a. La decisión viene ahora por la apertura

de la columna alfil rey, previo sacrificio de un peón. **13. P5R!**, **PA×P**; **14. P×P**, **P×P** (14. ..., **C×P**; 15. **T×C!**, **P×T**; 16. **T3A+**, **R2C**; 17. **D5A**; o bien 16. ..., **R2R**; 17. **D4T**, **R3D**; 18. **T6A**, etc.); **15. T3A+**, **R2R** (15. ..., **R2C**; 16. **P6D** y 17. **P7D**); **16. A7A**, **D×A**; **17. P6D+** (más exacta que 17. **T×D**), 17. ..., **R×P**; **18. T2D+**, **R2R**; **19. T×D+**, **R×T**; **20. D5A+**, **R2R**; **21. D×C**, **P6A**; **22. D6D+**, **R1R**; **23. D×PR+**, y las negras abandonaron.

En numerosas líneas de la defensa siciliana surgen posiciones típicas de sacrificio de peones para alcanzar el ataque. Mediante el avance de los peones alfil rey y caballo rey las blancas pueden conseguir ventajas de espacio para el mejor desenvolvimiento de sus piezas. En la posición del diagrama número 254, partida Boleslawski-Aronin, las blancas continuaron **1. P4C!**, **P4CD**; **2. P5C**, **C2D** (si 2. ..., **C1R**, con 3. **P5A** el ataque blanco sería muy fuerte. Pero la respuesta del texto permite a las blancas una bonita combinación con efectos decisivos); **3. C×PR**, **P×C**; **4. A×P+**, **R1T**; **5. C5D**, **D1D**; **6. D5T**. La amenaza es **T3A-3T**, y las negras no pueden impedirla sin perder material. Por ejemplo, si 6. ..., **D1R** sigue 7. **P6C**, **C3A** (7. ..., **P3T**; 8. **P5A** y 9. **A×P**); 8. **C×C**,

Diagrama núm. 254



BOLESLAWSKI - ARONIN  
(XVII Campeonato Ruso)  
Juegan las blancas

**D×P+**; 9. **D×D**, **P×D**; 10. **A×A**. En la partida siguió 6. ..., **C4A**; 7. **A×A**, **T×A**; 8. **P5A** (la amenaza 9. **P6C** es tan fuerte ahora, que las negras deben apresurarse a devolver material, y con ello sólo consiguen prolongar la partida), 8. ..., **A×P**; 9. **A×A**, **D1R**; 10. **D×D**, **TR×D**; 11. **P6A!**, **C2D**; 12. **P7A**, **T×PR**; 13. **C6C!**, **C1A**; 14. **C×T**, **T5CR+**; 15. **R1T**, **T×A**; 16. **C×P**. Las negras abandonaron cinco jugadas más tarde.

## SECCIÓN DE PARTIDAS DEL CAPÍTULO «EL ATAQUE CONTRA EL REY»

### 1. DEFENSA SICILIANA

ALEKHINE - BOTWINNIK  
(Nottingham, 1936)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3AR; 5. C3AD, P3CR; 6. A2R, A2C; 7. A3R, C3A; 8. C3C, A3R; 9. P4A, O-O; 10. P4C.

En los tiempos que se jugó esta partida, la jugada 10. P4C era muy popular. Las blancas quieren imponer su ley en el flanco de rey lo más pronto posible, y preparar luego el enroque largo. Actualmente, esta línea de la «Variante del Dragón» no está de moda, y se prefieren desarrollos más sólidos, como por ejemplo 6. P3AR, seguido de 7. A3R, 8. D2D y 9. O-O-O.

10. ..., P4D.

Lógica respuesta, basada en el principio estratégico de que la forma más adecuada para combatir los ataques de flanco es el contraataque en el centro. En este caso, no obstante, la práctica ha demostrado que es más eficaz el contraataque en el flanco de dama: 10. ..., C4TD; 11. P5C, C1R; 12. D2D, T1A; 13. A4D, A5A.

11. P5A, A1A; 12. P×PD, C5CD; 13. P6D.

He analizado esta posición detenidamente, llegando a la consecuencia de que las blancas, en lugar de 13. P6D pueden jugar 13. A3A, P×P; 14. P3TD, P×P; 15. A2C, C3T, y ahora, tanto después de 16. D2D, 16. D2R, o 16. D3D, tienen excelente partida. El peón está compensado por la superior conjunción de juego de las piezas blancas.

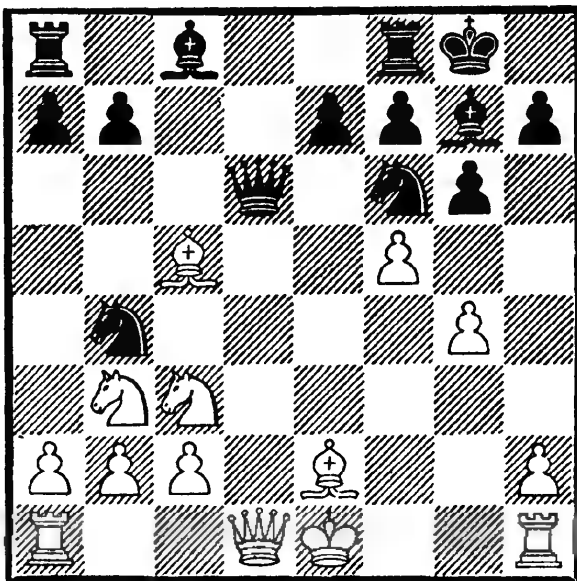
13. ..., D×P.

Naturalmente, no 13. ..., P×P por 14. P5C y 15. P6A. Las negras tendrían prácticamente una pieza fuera de juego.

14. A5A!

(Véase diagrama.)

Jugada punta del plan de Alekhine, iniciada en la anterior. No favorecería a las negras el cambio de las damas: 14. ..., D×D+; 15. T×D, C3A (15. ..., C×P?; 16. R2D); 16. P5C, C2D; 17. P6A, y no habría nada mejor que contestar 17. ..., P×P, sa-



ALEKHINE - BOTWINNIK

crificando la calidad (17. ..., A1T; 18. C5D, C×A; 19. P×P es evidentemente peor). Parece que después de 14. ..., D5A; 15. T1AR las negras han de perder una pieza, pero Botvinnik encontró una interesante continuación de contraataque, demos-

trando que la posición del rey blanco es harto insegura.

**14. ..., D5A!; 15. T1AR.**

No 15. A×P a causa de 15. ..., T1R; 16. A6D, D×PC.

**15. ..., D×PT; 16. A×C.**

¿Cómo deben continuar las negras? Si 16. ..., D6C+; 17. T2A, C×P, decidiría 18. C4R. Tampoco después de 16. ..., A×P; 17. P×A, D5T+; 18. T2A, D×A tendrían suficiente contrajuego. Sólo el inmediato sacrificio 16. ..., C×P salva la partida.

**16. ..., C×P!; 17. A×C, D6C+; 18. T2A, D8C+; 19. T1A.** Tablas por jaque perpetuo. Las blancas no podían intentar la huida con el rey. Si 19. ..., D6C+; 20. R2R, sigue 20. ..., D×A+ y 21. ..., D×A; y en caso de 20. T1A, D6C+; 21. R2D, entonces 21. ..., T1D+.

## 2. DEFENSA SICILIANA

KERES - WINTER

(Olimpiada, 1935)

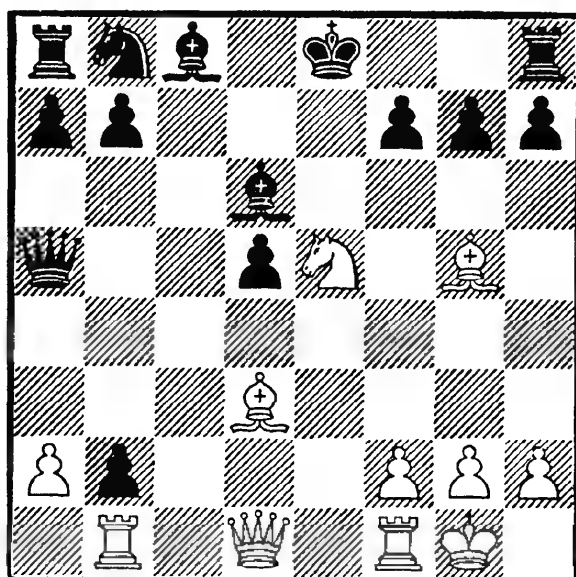
**1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AR; 3. P5R, C4D; 4. C3A, P3R; 5. C×C, P×C; 6. P4D, P3D; 7. A5CR, D4T+; 8. P3A, P×PD; 9. A3D!, P×PA; 10. O-O, P×PC?.**

Ya la jugada séptima de las negras puede considerarse arriesgada (más seguro era 7. D3C), pero la captura del segundo peón todavía es más peligrosa. En lugar de ello, era mejor movilizar rápidamente las fuerzas de defensa. Por ejemplo, 10. ..., C3A; 11. T1R, A3R; 12. P×PA, P×P; 13. C×P, C×C; 14. T×C, A3D; 15. T3R. A pesar de todo, las blancas tienen posibilidades de ataque a cambio del peón.

**11. T1C, P×P.**

Las negras ya no pueden obtener una posición totalmente satisfactoria. Después de 11. ..., C3A; 12. T1R, A3D, podía seguir 13. T×P, D2A; 14. D1C!, T1C; 15. T1AD (amenaza 16. T×C), 15. ..., A2D; 16. P6R!, P×P?; 17. A6C+, P×A; 18. D×P mate. Contra 11. ..., A3R, Keres indica 12. P×P, A×P; 13. C4D, D2A; 14. D5T!, P3C; 15. C×A, P×D; 16. C×D+, A×D; 17. TR1R+, R2D; 18. T×P, y a pesar del cambio de damas el ataque de las blancas es muy fuerte.

**12. C×P, A3D.**



KERES - WINTER

### 13. C×P!.

La falta de desarrollo de las piezas negras del flanco de dama permite a las blancas aprovechar la debilidad del P2AR contrario. Después de este típico sacrificio, el rey negro va a ser objetivo directo del fuerte ataque de las piezas blancas.

13. ..., R×C; 14. D5T+, P3C.

Jugando el rey tampoco encontrarían salvación las negras:

a) 14. ..., R1C; 15. D8R+, A1A; 16. D×AD.

b) 14. ..., R1A; 15. TR1R, A2D; 16. D3A+, R1C; 17. A7R, A×A; 18. T×A.

c) 14. ..., R3R; 15. A5A+!, R4R (15. ..., R×A; 16. A2D+); 16. TR1R+, R5D; 17. A3R+, etc.

15. A×P+, P×A; 16. D×T, A4AR.

Después de 16. ..., C2D; 17. D7T+, R1R; 18. D×P+; o bien 17. ..., R1A; 18. A6T+, R1R; 19. D×P+, R2R; 20. A5C+, las negras pierden en seguida el A3D, persistiendo la violencia del ataque de las blancas.

### 17. TR1R.

Amenaza 18. D7T+, R1A; 19. A6T mate. Si 17. ..., A1AR, entonces 18. D7T+, A2C; 19. T7R+.

17. ..., A5R; 18. T×A, P×T; 19. D6A+. Las negras abandonan (19. ..., R1R; 20. D6R+, R1A; 21. A6T mate; o bien 19. ..., R1C; 20. D×P+, R1A; 21. D×A+, etc.).

## 3. GAMBITO DE REY

SCHUSTER - KARL

(Hellbronn, 1957)

1. P4R, P4R; 2. P4AR, P×P; 3. C3AR, A2R; 4. A4A, C3AR; 5. C3A, C×P; 6. C5R!.

La única continuación satisfactoria es el ataque sobre el punto 2AR de las negras. Después de 6. C×C, P4D las negras estarían mejor.

6. ..., P4D!?

También es posible la pasiva defensa 6. ..., C3D.

7. A×P, C×C; 8. A×PA+, R1A; 9. PC×C, A3D.

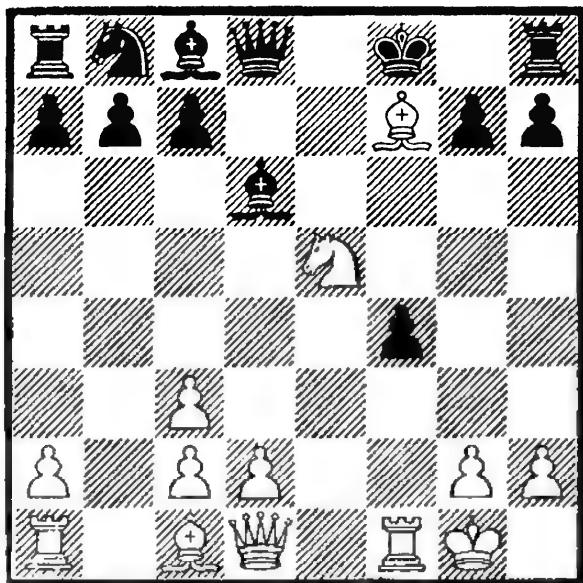
Con esta jugada las negras ganan una pieza a cambio de una situación verdaderamente expuesta de su rey.

### 10. O-O!.

(Véase primer diagrama de la página 111.)

10. ..., A×C.

Después de 10. ..., D2R las blancas mantendrían el fuerte ataque a cambio de la pieza sacrificada. Una línea posible podría ser 11. P4D, A×C; 12. A3C, A3A; 13. A×P, C3A; 14. D3A, C4T; 15. TD1R, D1D; 16. A6T, P×A; 17. D×A+, D×D; 18.



SCHUSTER - KARL

T×D+, R2C; 19. T7A+, R3C; 20. T×PA, C×A; 21. PA×C. Las blancas, después de 22. T1R7R tendrán, por lo menos, tres peones a cambio de la pieza.

#### 11. A3T+, R×A.

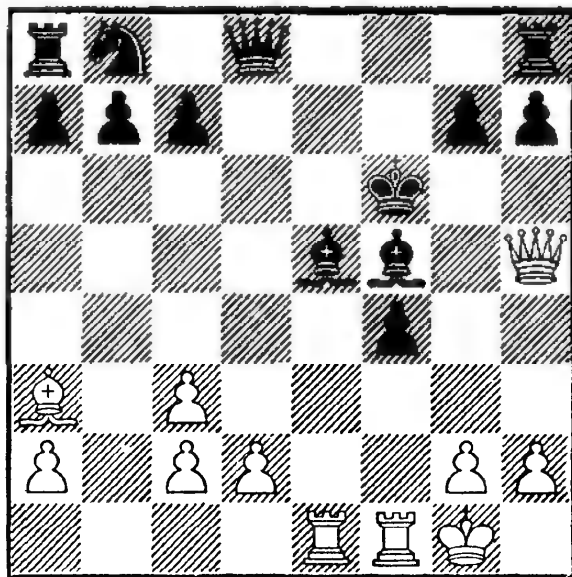
La aceptación de la segunda pieza es forzada. Si 11. ..., A3D seguiría 12. T×P!, A×A; 13. A3C+, R1R (13. ..., R2R; 14. D2R+); 14. D5T+, P3C; 15. D5R+, etc.

#### 12. D5T+, R3A.

Otra posibilidad sería 12. ..., P3CR; 13. D×A, A4A (13. ..., T1R; 14. D×PAR+, R2C; 15. D7A+, R1T; 16. A2C!, etc.); 14. T×P, T1R; 15. T×A+!, P×T; 16. D×PAR+, R1C (16. ..., D3A; 17. D×PT+, R3R; 18. T1R+); 17. D4C+, R1T; 18. A2C, C3A; 19. P4A+, C4R; 20. D4A, D2R; 21. T1R, etc.

#### 13. TD1R, A4A.

No hubiera sido mejor 13. ..., C3A; 14. T×A!, C×T; 15. T×P+, R3R; 16. D5A+, ni 13. ..., T1R; 14. T×P+, A×T; 15. T×T, etc.



SCHUSTER - KARL

#### 14. T×A!, R×T; 15. D7A!.

Corta las casillas de escape, amenazando P4D.

#### 15. ..., D×P; 16. A1A, D×A.

El sacrificio de dama es forzado. Caso contrario, seguiría 17. A×P+ y mate en pocas jugadas.

17. T×D, C3A; 18. T1R+, A5R; 19. D×PC+, R4D; 20. D7A+, R4A; 21. T×A, TD1AD; 22. D4A+, R3C; 23. D3C+, R5T; 24. T4T+. Las negras abandonaron (24. ..., C4T; 25. D4A+, P4C; 26. D6A, mate).

## 4. GAMBITO DE DAMA

PRZEPIORKA - SEITZ  
(Hastings, 1924)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P4AD?; 3. P×PD, D×P; 4. C3AR, P×P; 5. C3A, D4TD; 6. C×P, C3AR; 7. C3C, D2A; 8. P3C, P4R; 9. A2C, A4AR.

Ya en la apertura las blancas han ganado tiempos esenciales de desarrollo aprovechando las jugadas 2. ..., P4AD y 3. ..., D×P de las negras.



Éstas debían ahora responder, en lugar de la del texto, 9. ..., A5CD, a fin de enrocar rápidamente.

#### 10. O-O, C3A.

Las negras podían haber impedido la siguiente jugada del adversario con 10. ..., P3TD, pero entonces, después de 11. A5C y 12. TD1A, la ventaja de desarrollo de las blancas sería todavía mayor.

#### 11. C5C, D3C.

Después de 11. ..., D1D; 12. A5C, A2R; 13. D×D+, R×D (13. ..., T×D; 14. A×C+, P×A; 15. C×P); 14. TR1D+, R1A; 15. A5C×C, P×A; 16. A×C, P×A; 17. C6D+, las blancas ganarían un peón.

#### 12. C6D+, A×C; 13. D×A, C5R.

Las blancas amenazaban 14. A×C jaque y 15. D×P+. Si 13. ..., C2D, sigue 14. A3R, y las negras tendrían serias dificultades. Por ejemplo, 14. ..., D5C; 15. A5A, C×A; 16. A×C+ o bien 14. ..., D3T; 15. C5A; o 14. ..., D4C; 15. C5A, O-O-O; 16. C×P!, R×C; 17. P4TD, D3T; 18. P4CD, C1C; 19. D×P, etc.

#### 14. A×C, A×A; 15. A3R, D1D.

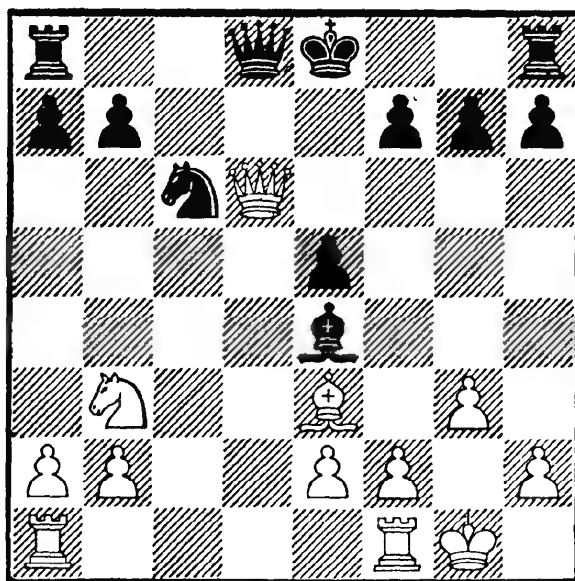
(Véase diagrama.)

#### 16. D3T!.

Bonita maniobra para seguir dificultando el enroque de las negras. Es curioso que siete jugadas más tarde llegue a situarse en la misma casilla un alfil, también con efectos tremendamente efectivos.

#### 16. ..., D2R; 17. A5A, D3R; 18. TR1D, P3A.

Las negras intentan el «enroque



PRZEPIORKA - SEITZ

artificial». Les falta una sola jugada para llegar a consolidar la posición.

#### 19. D4T, A7A; 20. T6D, D4A.

Naturalmente, no 20. ..., D2A?; 21. T×C, D2D; 22. T6R+.

#### 21. D4AD, C1D; 22. T1AD, A5R.

Después del cambio 22. ..., A×C; 23. P×A, las negras quedarían indefensas ante 24. TD1D y 25. D5D.

#### 23. A3T.

Cede la casilla 5AD al caballo.

#### 23. ..., A3A; 24. C5A, D3C.

Para poder contestar a 25. C6R, T1AD; 26. TD1D, con 26. ..., C2A.

#### 25. TD1D, P4CD.

Si 25. ..., D2A, sigue 26. T×C+, ganando la dama.

#### 26. T×C+, T×T; 27. D6R+, R1A; 28. C7D, mate.

## 5. GAMBITO DE DAMA

BOTWINNIK - EUWE  
(Campeonato Mundial, 1948)

1. P4D, P4D; 2. C3AR, C3AR; 3. P4A, P3R; 4. C3A, P3A; 5. P3R, CD2D; 6. A3D, P×P; 7. A×P, P4CD; 8. A3D, P3TD; 9. P4R, P4A; 10. P5R, P×P; 11. C×PC, P×C; 12. P×C, D3C; 13. P×P, A×P; 14. O-O, C4A; 15. A4AR, A2C; 16. T1R, T1D.

El precedente sistema de apertura se caracteriza por su difícil conducción. En la variante seguida en esta partida el blanco ya se ha asegurado, pero no así todavía el rey negro. Si lo desean, las negras también pueden enrocar después de 16. ..., C×A; 17. D×C, A×C; 18. D×A, O-O, pero entonces su posición no sería muy segura. Se demostró en una partida Szabo-Foltys (Budapest, año 1948) de la forma siguiente: 19. TD1A, TD1A (19. ..., T×P; 20. D3CR, R1T; 21. A6D, T1R; 22. A3T); 20. D3CR, R1T; 21. P4TR, TR1R; 22. P5T, P3T; 23. A5R, P3A; 24. A4A, P4R; 25. D6C!, y las blancas ganaron. La relativamente mejor continuación es 16. ..., A4D, y renunciando al enroque, seguir con D2C y TR1CR, presionando sobre el punto 2CR de las blancas.

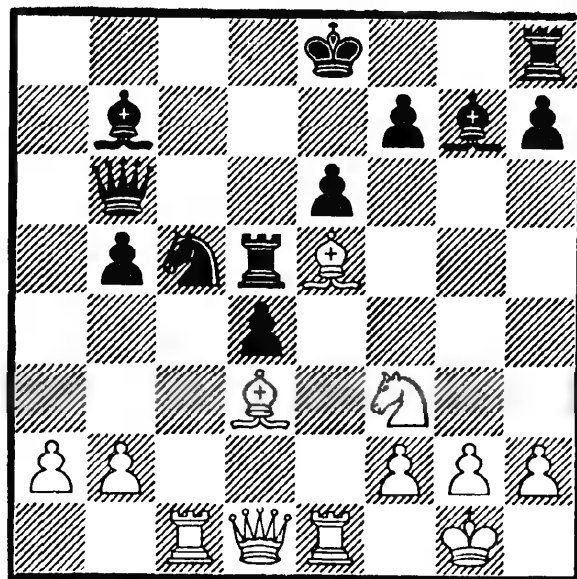
17. T1AD, T4D; 18. A5R!.

(Véase diagrama.)

El cambio del alfil de rey negro es parte importante del plan de ataque de las blancas.

18. ..., A×A?

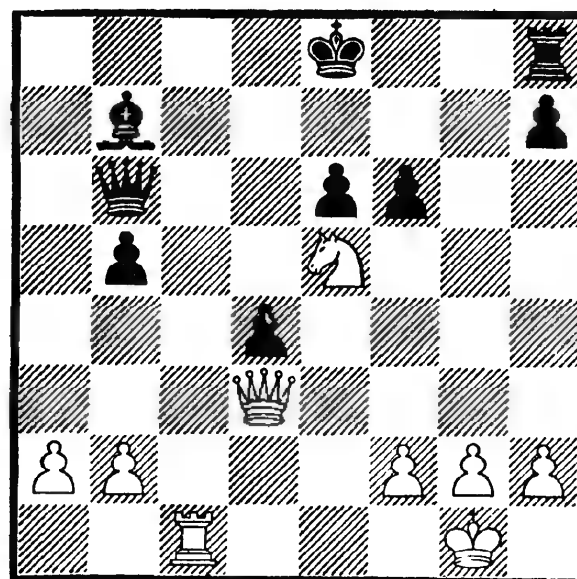
Después de esta errónea jugada las negras tendrán graves dificultades. Sólo daba posibilidades defensivas la valiente jugada 18. ..., O-O!. La respuesta 19. C5C? no serviría por 19. ..., T×A. Por ejemplo: 20. T×T, A×T; 21. D5T, R2C; 22. D×PT+, R3A, etc. Tampoco el sacrificio A×PT+ conduce a nada claro. Keres y Bondarewski dan la línea siguiente: 19. A×PT+!?, R×T;



BOTWINNIK - EUWE

20. T×C, T×T; 21. D3D+, P4A; 22. C5C+, R3C; 23. A×A, R×A; 24. D3C, P4R. También las blancas podrían continuar tranquilamente 19. A×A, R×A; 20. C5R, C×A; 21. D×C. Las negras tendrían aquí mejores perspectivas que en la partida.

19. T×A, T×T; 20. C×T, C×A; 21. D×C, P3A.



BOTWINNIK - EUWE

No podía permitirse indefinidamente la privilegiada situación del caballo. A 21. ..., T1C seguiría 22. D×PT!, T×P+; 23. R1A; y a 21. ..., R2R; 22. D3CR, T1AD; 23. D5C+.

## 22. D3C!.

Bonita jugada, permitida por la desangelada situación de la torre negra en su casilla de origen. La penetración de la dama hacia la casilla 7CR no puede impedirse.

22. ..., P×C; 23. D7C, T1A; 24. T7T, D×T.

O bien 24. ..., D3D; 25. T×A, P6D; 26. T7T, D1D; 27. D×PT y 28. D5T+.

## 25. D×D, A4D; 26. D×PR.

Dada la ventaja material de las blancas, el remate de la partida no ofrece grandes dificultades. No obstante, siguió todavía 26. ..., P6D; 27. D3R, A5A; 28. P3CD, T2A; 29. P3A, T2D; 30. D2D, P4R; 31. P×A, P×P; 32. R2A, R2A; 33. R3R, R3R; 34. D4C, T2AD; 35. R2D, T3A; 36. P4TD. Las negras abandonaron.

## 6. DEFENSA SICILIANA

RAWINSKI - PANOV

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3R; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3AR; 5. C3AD, P3D; 6. P3CR, C3A; 7. A2C, A2D; 8. O-O, P3TD; 9. A3R, T1A; 10. D2R, P4CD; 11. P3TD, C4R?

Es interesante una acción en el flanco de dama, pero adolece de la falta de desarrollo en el flanco opuesto. Lo normal hubiera sido 11. ..., A2R y 12. ..., O-O.

## 12. TD1D, C5A; 13. A1A, C×PT?.

Es claro que las negras no han apreciado con exactitud el peligro que corre su rey en el centro del tablero. Era indispensable completar el desarrollo jugando 13. ..., A2R; 14. P3C, C3C! (70. ..., C×PT; 15. C2T!).

## 14. P5R!, P×P; 15. C6A, D2A; 16. C×PR, C5A.

El peón que se ha ganado ha costado dos tiempos preciosos.

## 17. C×A, C×C; 18. C5D, D2T.

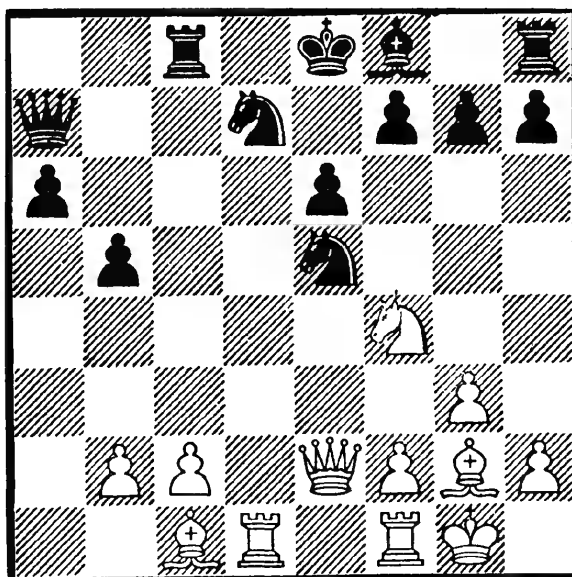
Parece lógica la jugada 18. ..., D4R, pero seguiría 19. D4C, con las ame-

nazas 20. A4A y 20. TR1R, reforzando el ataque.

## 19. C4A!.

Nueva amenaza, esta vez sobre el PR. Las negras debían defenderlo jugando 19. ..., D3C, y si 20. P3C, contestar 20. ..., C6T! (no 20. ..., C5A4R; 21. A2C) con cierto contrajuego por la presión sobre la casilla 2AD de las blancas.

## 19. ..., C5A4R?.



RAWINSKI - PANOV

## 20. T×C!

Jugada inicial de una bella combinación. Sacrificando la calidad las blancas fuerzan la apertura de la línea de rey, obteniendo un intenso y decisivo ataque.

20. ..., C×T; 21. C×P!, P×C; 22. D×PR+, A2R.

El intento de refugiarse en el flanco de dama terminaría en un espectacular mate: 22. ..., R1D; 23. A5C+, R2A; 24. D6A+, R1C; 25. A4A+, T2A; 26. A×T+, D×A; 27. D8T, mate.

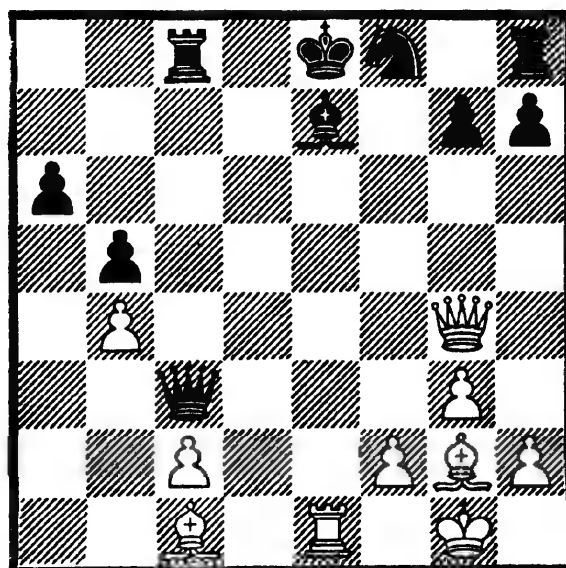
## 23. T1R, D4A.

Prácticamente forzada, toda vez que si 23. ..., C3C sigue 24. A5C, T2A; 25. A6AD+, R1A; 26. T3T, etc.

## 24. P4CD!.

Bonita jugada de desviación de la dama. Pero después de 24. ..., D×PC, seguiría 25. A5C, D×T+!; 26. D×D, C3A; 27. D6R, T×P; 28. A6A+, R1A; 29. D8A+, R2A; 30. D×T, T×A; 31. A×C, A×A; 32. D×PT, y las blancas tendrían todavía que resolver serias dificultades para vencer. La respuesta de las negras, 24. ..., C1A?, facilitó la tarea.

24. ..., C1A?; 25. D4C!, D6A.



RAWINSKI - PANOV

Seguiría de manera parecida a la partida si 25. ..., D2A; 26. T×A+, D×T; 27. D×T+, R2A; 28. A5D+, R3A; 29. D3A+!, R3C; 30. D3D+, R3A; 31. A2C+! o bien 29. ..., D4R; 30. A5C+, D3A; 31. P4C+!, etc. Con otro sacrificio de calidad las blancas van a poner cerco al rey negro con una barrera de fuego formada por la dama y los dos temibles alfiles.

26. T×A+!!, R×T; 27. A5C+, R3D.

O bien 27. ..., R1R; 28. D2R+, R2A; 29. A5D+, R3C; 30. D4R+, R×A; 31. D4AR+, R4T; 32. A7A+, P3C; 33. D4T, mate.

28. D1D+. Las negras abandonaron.

## 7. DEFENSA SICILIANA

KERES - KOTOV

(Torneo de Candidatos, 1950)

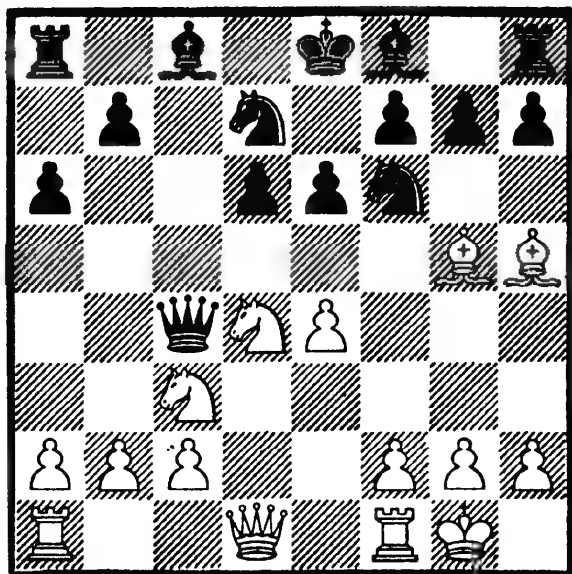
1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3AR; 5. C3AD, P3TD; 6. A2R, D2A; 7. A5CR, CD2D; 8. O-O, P3R; 9. A5T!.

Una jugada de ataque poco co-

rriente, con la cual Keres se propone demostrar que el centro negro no es tan sólido como parece. Las negras debían responder 9. ..., C×A; 10. D×C, C4R, y si 11. P4A, entonces 11. ..., C3A. No vale la jugada natu-

ral 9. ..., P3CR por 10. A2R, A2C; 11. D2D, quedando sensiblemente debilitado el PD negro.

9. ..., D5A?



KERES - KOTOV

10. C×P!!.

Bonito sacrificio, inicio de un duro ataque contra el rey negro, en el centro. En análoga variante, pero con A4AD, Keres sacrificó también una pieza en la misma casilla, jugando contra Sajtar: 1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3AR; 5. C3AD, P3TD; 6. A5CR, CD2D; 7. A4AD, P3R?; 8. O-O, D2A; 9. A×P!, P×A; 10. C×P, D5A; 11. C5D, R2A; 12. A×C!, R×C; 13. A3A,

C3A; 14. A×C, P×A; 15. C6C, D3A; 16. C×T, y las blancas ganaron.

10. ..., D×C; 11. C5D!.

Jugada clave de la combinación. Se amenaza, según frase popular, jaque a «toda la familia» en la casilla 7AD. No valdría 11. ..., C×C; 12. P×C, D4A, por quedar abierta la columna de rey: 13. T1R+, C4R; 14. P4AR, P3T; 15. P4CR, D2D; 16. P×C, P×A; 17. P6R, D2A; 18. D3A!, P3CR; 19. D6A, ganando; o bien 15. ..., D2T; 16. A4T, P3CR; 17. P×C, P×A; 18. D2R!, A×P (18. ..., R2D; 19. P6R+); 19. D4A!, T1A; 20. P×P+, R2D; 21. D×T+!, R×D; 22. T8R+, R2D; 23. T8D, mate.

11. ..., R1D; 12. A4C!, D4R.

Si 12. ..., D×P, vendría la misma continuación que en la partida, una jugada más tarde.

13. P4AR, D×PR; 14. A×C, A×A; 15. C×C, P×C; 16. A×P+, R2A; 17. A×T.

Con calidad y peón de ventaja la partida está claramente decidida a favor de las blancas. Siguió todavía: 17. ..., A3A; 18. D2D, A3T; 19. TD1R, D3C; 20. T7R+, R1D; 21. T1A1R, P4TD; 22. A4D, T3T; 23. D2A, A1A; 24. A6C+, R1A; 25. T8R+, A×T; 26. T×A+, R2D; 27. T×A, y finalmente, las negras abandonaron.

## 8. GAMBITO DE DAMA

PACHMAN - VESELY

(Campeonato de Checoslovaquia, 1953)

1. P4AD, C3AR; 2. P4D, P3A; 3. C3AD, P4D; 4. P3R, P3R; 5. C3A, CD2D; 6. A3D, P×P; 7. A×P, P4CD; 8. A3D, A2C; 9. P4R, P5C; 10. C4TD, P4AD; 11. P5R, C4D; 12. C×P, C×C?.

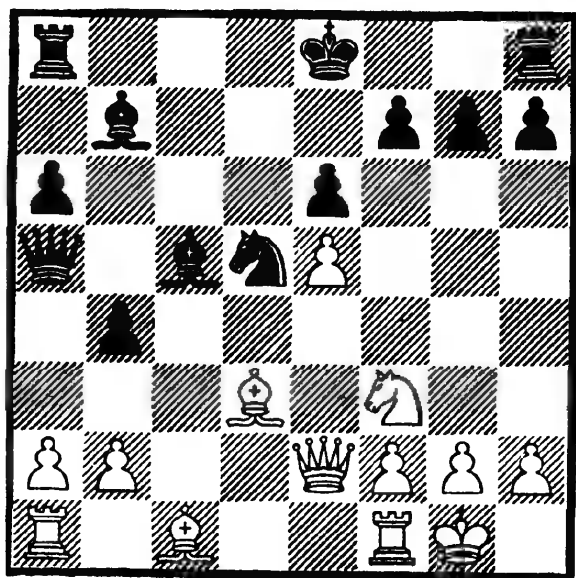
Análisis posteriores demuestran que es mejor tomar con el alfil. Después de 12. ..., A×C; 13. P×A, C×P;

14. A5CD+, C2D, la fuerte situación del caballo negro en 4D compensa el par de alfiles (Si 15. A5C, sigue 15. ..., D3C; 16. A×C+, R×A. Las negras podrán «enrocar artificialmente» jugando TR1D-R1R-R1A).

13. P×C, D4T; 14. D2R!.

No es muy agradable la situación para las negras. Después de 14. ..., D×PA; 15. A5CD+, habrían de renunciar al enroque (15. ..., A3A; 16. C4D!), y la preparación de A×P cuesta otro importante tiempo.

**14. ..., P3TD ;15. O-O, A×P.**



PACHMAN - VESELY

**16. C5C!.**

Jugada muy importante. Las negras no pueden enrocar, y la falta de comunicación entre sus torres puede facilitar la irrupción de las torres blancas por la columna alfil dama abierta.

**16. ..., D2A; 17. T1R, D2D; 18. A2D.**

Sería un mal negocio capturar el TR negro. Por ejemplo: 18. C×PT, P3C; 19. C6A+, C×C; 20. P×C, D2A; 21. P3CR?, D×PC!; o bien 21. P3TR, T×P!.

**18. ..., P3TR; 19. D5T!.**

Amenaza 20. C×PA, D×C; 21. A6C. Tampoco ahora pueden enrocar las negras: 19. ..., O-O; 20. C7T, TR1R; 21. A×PTR; P×A; 22. D×PT, P4A; 23. P×P ap., C5A; 24. P7A+, etcétera. Por ello la siguiente jugada es forzada.

**19. ..., T1AR; 20. C4R, A2R; 21. D2R!.**

Por el momento, la dama está mejor aquí. Al atacar el PTD, impide el desplazamiento de la torre que lo defiende y al propio tiempo, un eventual enroque largo.

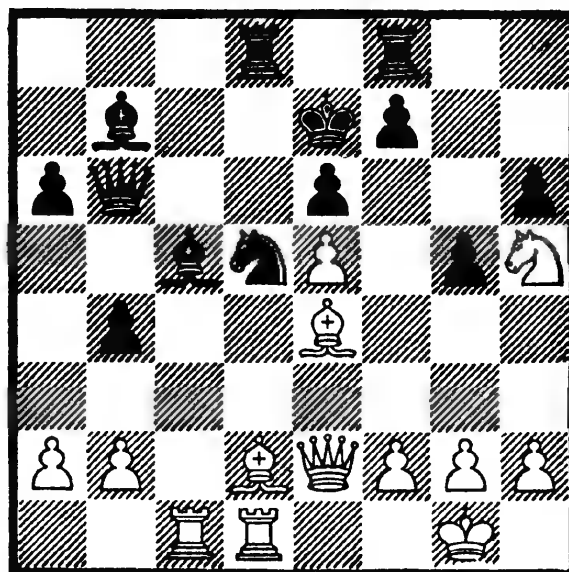
**21. ..., D2A; 22. C3C, P4C.**

Como de todas maneras esta jugada sería obligada después de 23. C5T, las negras la anticipan para crear un punto de apoyo en 5AR para su caballo.

**23. TD1A, D3C; 24. C4R, T1D; 25. TR1D, D5D; 26. C3C.**

Sería prematuro 26. A×PT por 26. ..., A×A; 27. D×A, D×C; 28. D5C+, T2D; 29. T8A+, A1D.

**26. ..., D3C; 27. C5T, A4A; 28. A4R, R2R.**



PACHMAN - VESELY

Con la precedente jugada las negras han logrado, finalmente, comunicar sus torres, pero su rey queda peligrosamente expuesto en la casilla central 2R.

**29. C6A!, A5D.**



No valdría 29. ..., C×C; 30. P×C+, R×P, por 31. A×A, D×A; 32. T×A. Después de la jugada del texto, 29. ..., A5D, es suficiente para ganar 30. A×C, P×A; 31. A×PCD+!, D×A; 32. T7A+, R3R; 33. D4C+, R×P; 34. C7D+. Pero elegí otra continuación que conduce a una posición claramente decidida.

**30. T4A, P4TD; 31. A×C, A×A; 32.**

**T×A!, D×T; 33. A×PCR, D×T+; 34. D×D, P×A.**

Con esta jugada las negras igualan el material, pero no podrán evitar un mate próximo.

**35. D4D!**. Curiosa posición, sin escape posible para el rey negro. Las negras abandonaron la partida.

## 9. SISTEMA CATALAN

ALEKHINE - JUNGE

(Praga, 1942)

**1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AR, C3AR; 4. P3CR, P×P; 5. D4T+, CD2D; 6. A2C, P3TD; 7. D×P4A, P4CD; 8. D6A, T1CD; 9. O-O, A2C; 10. D2A, P4A; 11. P4TD!?**

Según la teoría moderna, esta continuación permite a las negras una cómoda igualdad. Las blancas ofrecen un peón para incrementar el desarrollo, pero las negras pueden renunciar al botín jugando 11. ..., D3C.

**11. ..., A×C!; 12. A×P, P×PD; 13. P×P, P×P; 14. T1D, D3C.**

Mejor era 14. ..., P4R, después de cuya respuesta la corrección del sacrificio de peón efectuado resulta bastante discutible. Las blancas habrían continuado 15. P3R, a fin de abrir líneas y arovechar el par de alfiles.

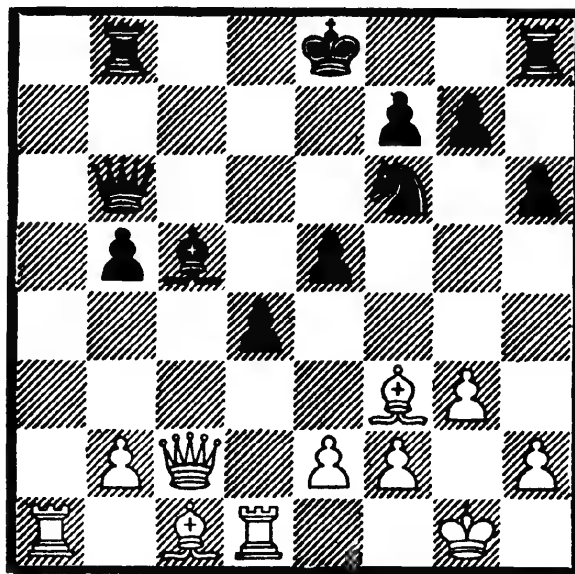
**15. C2D, P4R.**

Nivelaba casi totalmente el juego la continuación 15. ..., C4R; 16. C3C, C×A+; 17. P×C, A3D!; pero no 17. ..., P4R; 18. P4A, ni tampoco 17. ..., T1D; 18. C×P, T×C?; 19. T8T+, R2R; 20. A3R, T×T+; 21. D×T, ganando.

**16. C3C, C4A?**

De nuevo nos hallamos ante un conocido error. Retraso en el desarrollo y preparación del enroque. Después de 16. ..., A2R!; 17. P3R, P×P; 18. A×P, D3R; 19. C5T, O-O; 20. C6A, TD1A; 21. C×A+, D×C, aun con dificultades, las negras podrían defenderse.

**17. C×C, A×C?**



ALEKHINE - JUNGE

Éste es ya un error decisivo. No obstante, después de 17. ..., D×C;

18. A6A+, R1D; 19. D×D, A×D; 20. T5T las blancas recuperarían el peón, con ligera ventaja posicional. Una jugada más para poder enrocar, y las negras defenderían con éxito el peón de ventaja. Pero Alekhine efectúa una bonita combinación para impedir el enroque y atacar luego al rey contrario, en posición expuesta.

**18. T6T!!; D×T; 19. D×A.**

La amenaza directa es 20. D×PR+. Si 19. ..., T1D, sigue 20. A6A+, C2D; 21. D×PR+, R1A; 22. D6D+, R1C; 23. D7R, etc.

**19. ..., D3R; 20. A6A+, C2D.**

Caso de 20. ..., R1D, seguiría 21.

A2D (amenaza A5T+), 21. ..., P5C; 22. T1T, T1AD; 23. D6C+, R2R; 24. A×P+; o bien 22. ..., C2D; 23. A×C, D×A; 24. T7T.

**21. A×C+, R×A; 22. D7T+, R3A.**

No 22. ..., R1A por 23. A2D, con la terrible amenaza T1AD+.

**23. A2D, TR1AD; 24. P4R.**

Una bonita jugada, que cierra el círculo en que se halla envuelto el rey negro. La amenaza es 25. T1AD+, y 26. A×P+.

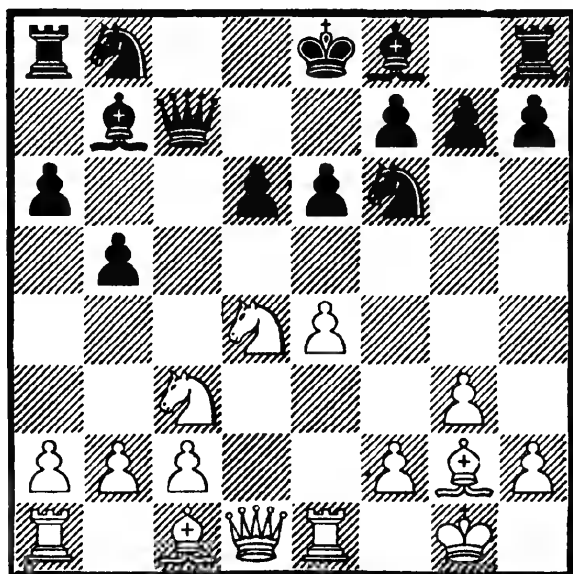
**24. ..., D6T; 25. T1T!, P5C; 26. T6T+, R4C; 27. T5T+, R3A; 28. D5A+, R2D; 29. T7T+,** y las negras abandonaron.

## 10. DEFENSA SICILIANA

HÖRBERG - KOTOV

(Match telegráfico, 1959)

**1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3R; 3. P4D, P×P; 4. C×P, P3TD; 5. C3AD, D2A; 6. P3CR, P4CD; 7. A2C, A2C; 8. O-O, C3AR; 9. T1R, P3D.**



HÖRBERG - KOTOV

**10. C5D!?**

El típico sacrificio de pieza para abrir la columna de rey. En este caso, no existen amenazas de mate directo, pero el rey negro tendrá que permanecer en el centro, con dificultades para el desarrollo del flanco de dama.

**10. ..., P×C; 11. P×P+, R1D.**

Perdería rápidamente 11. ..., A2R?; 12. C5A, C1C; 13. A5C, P3A; 14. C×PC+, R2A; 15. C6R, ganando la dama por la amenaza D5T mate.

**12. A5C, CD2D; 13. P4AD!.**

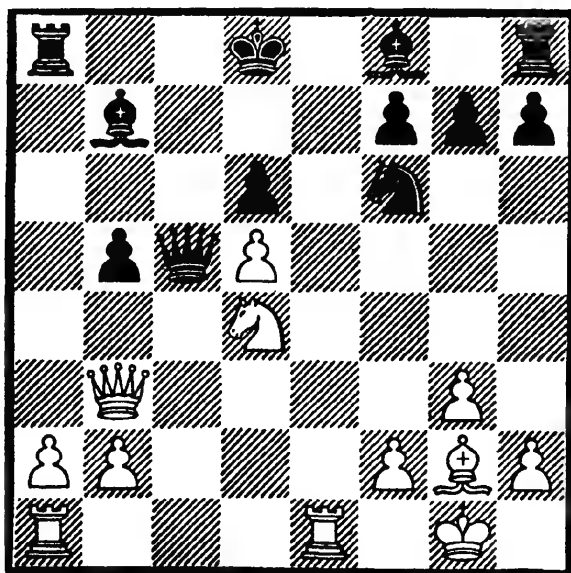
Excelente jugada de ataque. Después de abrir la columna de rey, las blancas intentan lo mismo con la columna alfil dama. A 13. ..., P×P seguiría 14. D4T y 15. TD1A. Por ejemplo: 13. ..., P×P; 14. D4T, R1A; 15. TD1A, C3C?; 16. T8R+!.

13. ..., P3T; 14. A×C, C×A; 15. P×P, P×P; 16. D3C!.

La captura del PCD costaría a las blancas dos tiempos, toda vez que su plan consiste en jugar el caballo hacia la casilla 6AD.

16. ..., D4A.

Después de 16. ..., D5A; 17. D3R, la amenaza C6A+ sería muy fuerte. Las negras no podrían continuar 17. ..., C×P, por 18. D8R+, R2A; 19. D×P+, R3C; 20. C6R, y 21. TD1AD.



HÖRBERG - KOTOV

17. C6A+, A×C; 18. P×T, T2T.

Para defender las dos amenazas simultáneas P7A+ y D×P.

19. TR1AD.

La otra torre queda en reserva para abrir también la columna torre dama, jugando P4TD. Las blancas sólo tienen un peón a cambio de la pieza sacrificada, pero la posición del rey negro es muy expuesta.

19. ..., D3C; 20. P4TD, P4D.

Las negras ofrecen gustosamente el PCD para poder desarrollar el alfil hacia 4AD.

21. P5T!, D1C.

Naturalmente, no 21. ..., T×P; 22. T×T, D×T; 23. P7A+, R1A; 24. A3T+.

22. A×P, A3D; 23. A×P, T1A; 24. A6C, T3T; 25. T2A.

Si 25. A3D, las negras tendrían cierto contrajuego con 25. ..., C5C.

25. ..., R2A; 26. A3D, T1TD.

Perdería rápidamente 26. ..., T×P; 27. T×T+, R×T; 28. T1AD+, A4A; 29. D3A y 30. P4CD.

27. A1A.

Mejor que 27. A×P, T1R; 28. D4A, T4R.

27. ..., D2T; 28. D×P, TD1C; 29. D5AR.

Las blancas tienen ya clara ventaja, y el remate de la partida no es muy difícil, dada la mala situación del rey contrario. Siguió 29. ..., D5D; 30. P6T, D5R; 31. D5T+, T3C; 32. D2D, T1TD; 33. T1D, D2R; 34. A3T! (amenaza 35. D×A+, D×D; 36. T×D, R×T; 37. P7A), 34. ..., T2T; 35. D4D, A5C (o 35. ..., TC×P; 36. T2R, D1A; 37. T6R, T1T; 38. D×A+, D×A+, D×D; 39. TR×D, ganando); 36. D4A+, D3D (36. ..., A3D; 37. T2R!, D1A; 38. T×A, D×T; 39. T7R+); 37. T×D, A×T; 38. D5A. Las negras abandonaron.

## 11. GAMBITO DE REY

RUBINSTEIN - HKROMADA

(Marisch Ostrau, 1923)

1. P4R, P4R; 2. P4AR, A4A; 3. C3AR, P3D; 4. C3A, C3AR; 5. A4A, C3A; 6. P3D, A5C; 7. P3TR, A×C; 8. D×A, C5D (8. ..., P×P!); 9. D3C!, D2R (9. ..., C×P+; 10. R1D, C×T; 11. D×P, R2D; 12. P×P, P×P; 13. A5CR, A2R; 14. T1A); 10. P×P, P×P; 11. R1D!, P3A; 12. P4TD!.

Para impedir P4CD de las negras, y tener iniciado el ataque por el flanco de dama, caso de enroque largo. El enroque corto sería peligroso después de A5CD y T1AR de las blancas.

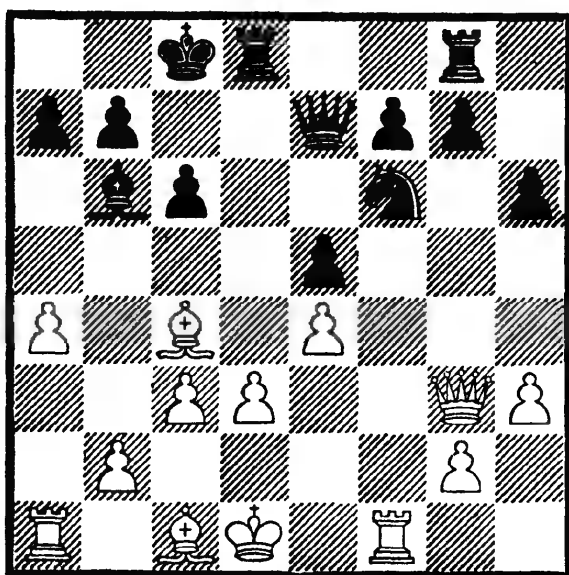
12. ..., T1CR; 13. T1AR, P3TR?.

Una pérdida de tiempo, que va a dificultar a las negras en su defensa. Era jugable 13. ..., O-O-O, toda vez que no era de temer 14. A5CR a causa de 14. ..., P3TR.

14. C2R, OO-O.

Hubiera sido mejor cambiar antes el caballo de 2R.

15. C×C, A×C; 16. P3A, A3C.



RUBINSTEIN - HKROMADA

17. P5T!.

Aleja el alfil negro de la importante diagonal que ocupa, y crea en la casilla 6CD una base de operaciones para la penetración de las piezas de ataque (véase la jugada núm. 25).

17. ..., A2A; 18. A3R, R1C; 19. R2A, R1T; 20. T3A.

Preparación de la eventual ruptura P4CR, previa D2A.

20. ..., C4D?!.

Las negras se esfuerzan en crear un fuerte contrajuego. No obstante, no parecía mala defensa jugar 20. ..., A1C y 21. ..., T2D.

21. A1C.

Con toda probabilidad, el sacrificio podía ser aceptado: 21. P×C, P×P (21. ..., P5R; 22. A4A, P×T; 23. A×A, D7R+; 24. R3C); 22. A5CD (no 22. A3C?, P5R; 23. A4A, P×T; 24. A×A, D7R+; 25. R1C, P7A, ganando), 22. ..., P5R; 23. A4A, P×T; 24. A×A; o bien 22. ..., P5D; 23. A2D, P5R; 24. D1R, D4A; 25. D×P, D×A; 26. T×P, con ventaja para las blancas. Pero Rubinstein prefirió una línea de ataque.

21. ..., C5A.

Pronto se verá que este caballo no está aquí tan bien colocado como parece. Pero regresar a la casilla 3AR con dos tiempos perdidos era todavía peor.

22. D2A, A1C; 23. P3CR.

Sorprendente jugada, cuya «punta» puede hallarse en la próxima número 25.

23. ..., C×PT; 24. T×P, D3D.

Después de 24. ..., C×D; 25. T×D, T1C1AR; 26. T×PCR, las negras tendrían un peón menos y posición inferior. Con la jugada del texto, 24. ..., D3D, parece forzado el cambio del alfil de ataque de las blancas.

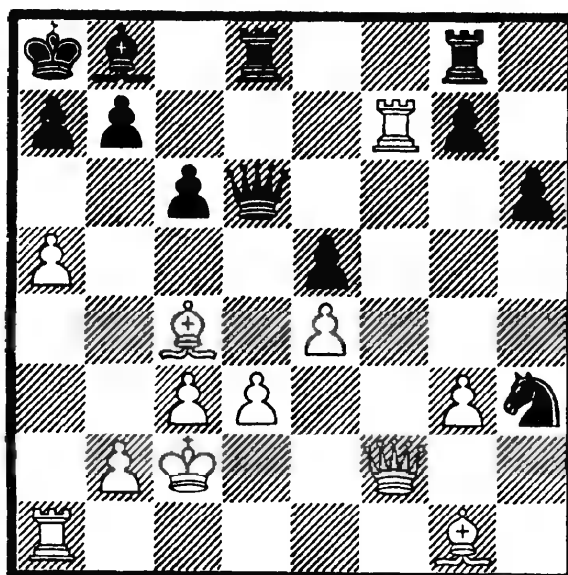
(Véase diagrama.)

### 25. D6C!!.

Esta bella jugada demuestra que el rey negro se hallaba peligrosamente amenazado al entrar una torre blanca en la séptima fila. Desde luego, no es posible 25. ..., P×D; 26. P×P+, A2T; 27. T×A+, R1C; 28. T7A×P+, R1A; 29. A6T, etc.

### 25. ..., T2D; 26. A5A!.

Nueva sorpresa. La dama no tiene casilla buena para retirarse, toda vez que cualquier jugada de la misma costaría una pieza, por lo menos.



RUBINSTEIN - HKROMADA

### 26. ..., T×T; 27. A×D, T7A+.

O bien 27. ..., A×A; 28. A×T, P×D; 29. P×P+ y 30. A×T.

28. D×T!. Las negras abandonaron.

## 12. APERTURA ITALIANA

TARTAKOWER - EUWE

(Venecia, 1948)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, A4A; 4. P3A, A3C; 5. P4D, D2R; 6. O-O, P3D; 7. P3TR, C3A; 8. T1R, O-O; 9. C3T, C1D; 10. A1A, C1R; 11. C4A, P3AR; 12. P4TD, P3A; 13. C×A, P×C; 14. D3C+, C3R; 15. D×P, P4C.

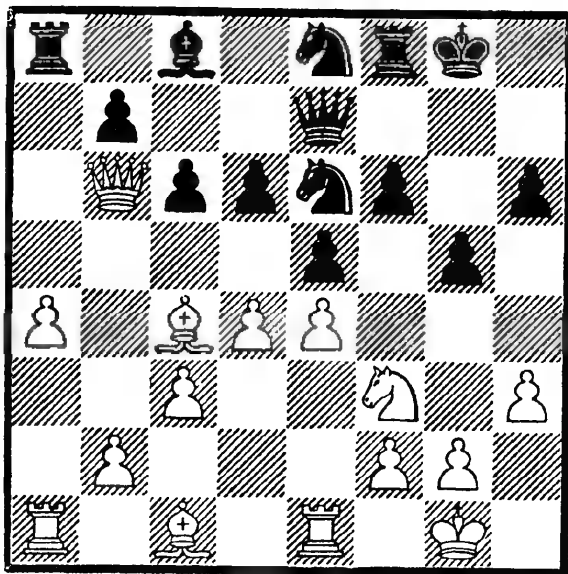
Las blancas han ganado un peón a cambio de ligero retraso en el desarrollo. Por esta causa las negras han de apresurarse a iniciar el ataque por el flanco de rey para obtener alguna compensación.

### 16. A4AD, P3TR.

(Véase diagrama.)

Con la intención de jugar R2T y T1CR. El objetivo principal de las negras es aprovechar la debilidad del P3T blanco.

### 17. P4T?.



TARTAKOWER - EUWE

Esta jugada facilita el tema a las negras. La debilidad del P3TR era desagradable, pero ahora se abría

la columna TR a favor de las negras. Era preferible 17. P5D, P×P; 18. A×PD y 19. D3C, a fin de que la dama pueda cooperar en la defensa del amenazado flanco de rey.

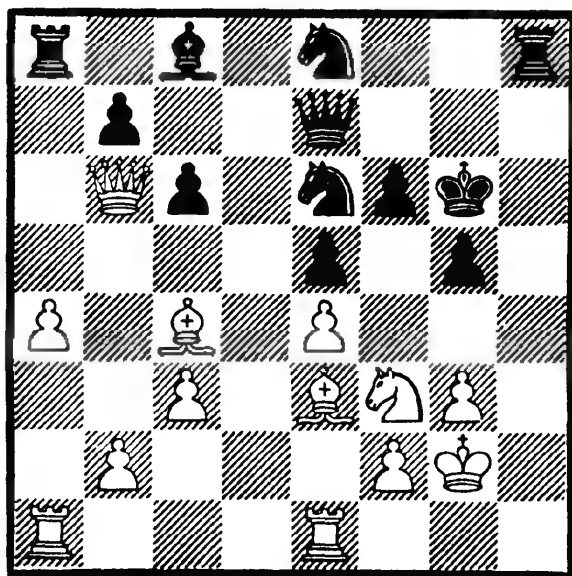
**17. ..., R2T.**

Si 17. ..., R2C, no es probable que las blancas efectuasen el cambio P×PC.

**18. PT×P?.**

Era preferible 18. A3R, y reservar este cambio hasta que las negras hubieran jugado T1CR.

**18. ..., PT×P; 19. P×P, PD×P; 20. A3T, T1T; 21. P3CR, R3C; 22. R2C.**



TARTAKOWER - EUWE

Es comprensible que las blancas abrieran la columna torre rey, en la creencia de que iban a dominarla. Falta ahora sólo una jugada, T1TR, para lograrlo. Pero con la jugada 21. P3CR crearon al mismo tiempo una debilidad en su propio enroque, que se va a poner en evidencia inmediatamente.

**22. ..., C5A+!; 23. P×C, A6T+; 24. R3C.**

Única. Si 24. R2T sigue 24. ...,

A8A+; y si 24. R1C, entonces 24. ..., PC×P, seguido de 25. ..., D2C.

**24. ..., PR×P+; 25. A×P, D2D; 26. C2T, P×A+; 27. R×P.**

Las blancas tienen dos peones más, pero su rey está muy desamparado en el centro del tablero.

**27. ..., T5T+; 28. R3R.**

De nuevo jugada única: 28. R3A, A7C+; 29. R×A, D6T+; 30. R1C, T4TR!; 31. P3A (31. T3T, D×C+), 31. ..., D6C+; o bien 28. R3C, T5C+!; 29. R3A (29. R×A, T4C+), 29. ..., A7C+, etc.

**28. ..., A7C; 29. C3A, T×PR+!.**

Nuevo sacrificio, que facilita sin pérdida de tiempo la movilización total de las piezas negras.

**30. R×T, C3D+; 31. R3D, D4A+; 32. R4D, D5A+; 33. R3D, D×A+; 34. R2A, A×C.**

Las negras han quedado también con ventaja material. Además, el rey blanco está en situación tan expuesta, que sólo cabe preguntarse qué camino elegirán las negras para rematar la partida. Euwe resolvió el tema con exactitud y elegancia.

**35. P3C.**

No son mejores otras jugadas. Si, por ejemplo, 35. T1CR+, sigue 35. ..., R4A!, siendo curioso comprobar que el rey negro se encuentra totalmente seguro en el centro del tablero.

**35. ..., A4R+; 36. R2C, D6D; 37. T1CR+, R2A; 38. TD1AD.**

Después de 38. D7A+, R3R, las posibilidades de contraataque de las blancas son prácticamente nulas. La defensa de la casilla 2AD con la torre de rey (38. T1C1AD) daría tiem-



po a las negras para la maniobra T1TR - T7TR.

**38. ... , D7D+; 39. R3T.**

O bien 39. R1T, C5A!; 40. D×PC+, R3R.

**39. ... , C5A+; 40. P×C, T×P+; 41. R×T, D7T+; 42. R4C, D7C+, y**

las blancas abandonaron. Si 43. R5T, D6T mate; y si 43. R5A, D×P+, ganando la dama.

### 13. APERTURA DE LOS CUATRO CABALLOS

OPOCENSKI - HRDINA

**1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. C3A, C3A; 4. A5C, A5C; 5. O-O, O-O; 6. P3D, P3D; 7. A5C, C2R; 8. C4TR, P3A; 9. A4A, C3C; 10. C×C, PT×C; 11. P4A, D3C+?**

Aparentemente, una lógica forma de desclavar la dama. En realidad, esta jugada significa una sensible debilitación en la defensa del flanco de rey, en el cual van a atacar las blancas presionando por la columna alfil rey. Era mejor 11. ... , A4AD+; 12. R1T, A3R; 13. D3A, A×A; 14. P×A, P×P; 15. D×P, con reducida ventaja para las blancas.

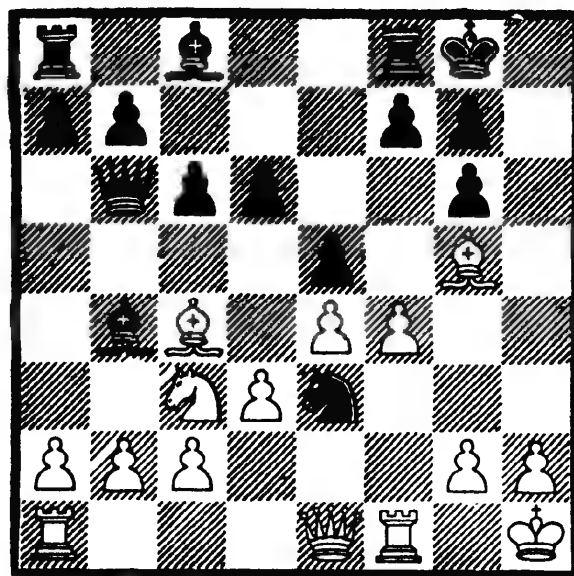
**12. R1T, C5C; 13. D1R, C6R.**

(Véase diagrama.)

Las negras calculaban cambiar el A4AD blanco con esta combinación, reduciendo así la presión contra su casilla 2AR. Pero las blancas disponen de la fuerte jugada que sigue en la partida. Tal vez hubiera sido mejor 13. ... , P×P.

**14. P5A!, C×A.**

Sería peor 14. ... , C×T; 15. P×P, P4D; 16. D4T, P×PC; 17. P×P, y las negras estarían perdidas. La amenaza de descubierta en la diagonal del A4AD blanco es inevitable.



OPOCENSKI - HRDINA

**15. P6A!.**

Jugada «punta» de la combinación. Se amenaza D4T y P×P.

**15. ... , A5C; 16. D4T, A4T.**

Tampoco va a servir esta obstrucción de la columna torre rey. Opo- censki remata la partida enérgica- mente.

**17. P4C!, C6R; 18. P×A, C×T; 19. P6T!.** Las negras abandonaron. Si 19. ... , P×PA sigue 20. P7T+, etc.

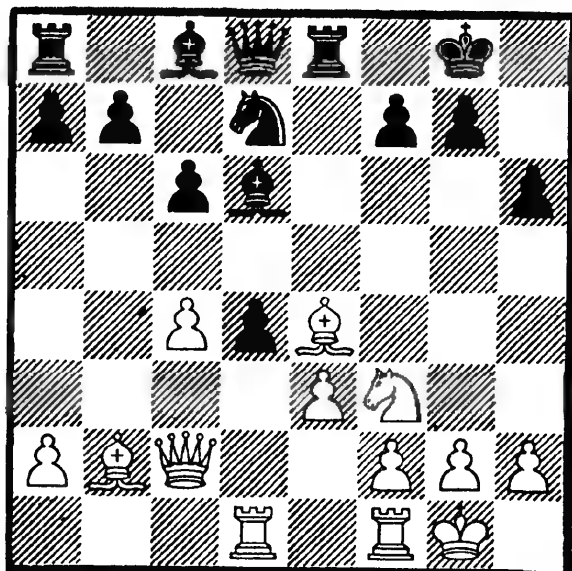
## 14. GAMBITO DE DAMA

PETROSIAN - TAIMANOV  
(XXII Campeonato Ruso)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3AD; 3. C3AR, C3AR; 4. P3R, P3R; 5. C3A, CD2D; 6. A3D, A5C; 7. O-O, O-O; 8. D2A, A3D? (mejor 8. ..., P×P; 9. A×P, A3D); 9. P3CD!, P×P; 10. P×P, P4R; 11. A2C, T1R; 12. C4R!, C×C; 13. A×C, P3TR.

No hay tiempo para jugar 13. ..., C3A, por la intermedia 14. P×P, que daría clara ventaja a las blancas. Es arriesgada, teniendo en cuenta la posición del A2CD de las blancas, 13. ..., P3CR. Pero el curso futuro de la partida demuestra que el enroque, con la jugada hecha 13. ..., P3TR, se ha debilitado sensiblemente.

14. TD1D, P×P.



PETROSIAN - TAIMANOV

15. A7T+.

Una jugada ingeniosa. Después de 15. T×P, C3A; 16. P5A, las negras podían contestar sencillamente 16. ..., C×A.

15. ..., R1T; 16. T×P.

Ahora ya no valdría para las negras 16. ..., C3A, a causa de 17. P5A, C×A; 18. T×A, D2R; 19. T×PT.

16. ..., A4A.

Un poco mejor era 16. ..., D2R; 17. TR1D, A2A; 18. T4R, D1A.

17. T4A, D2R; 18. T4R!.

A 18. T4T las negras podrían responder 18. ..., C3A.

18. ..., D1A; 19. T4T, P3A.

Nueva y forzada debilitación del enroque ante la amenaza T×P. Las blancas, sin exponer nada, van a aprovechar la casilla «vacía» 3CR de las negras.

20. A6C, T2R; 21. T5T.

Para impedir la jugada liberadora C4R de las negras.

21. ..., A3D; 22. T1D, A4R; 23. A3T, P4A; 24. C4T. Las negras abandonaron. Después de 25. A7T, es inevitable 26. C6C+.

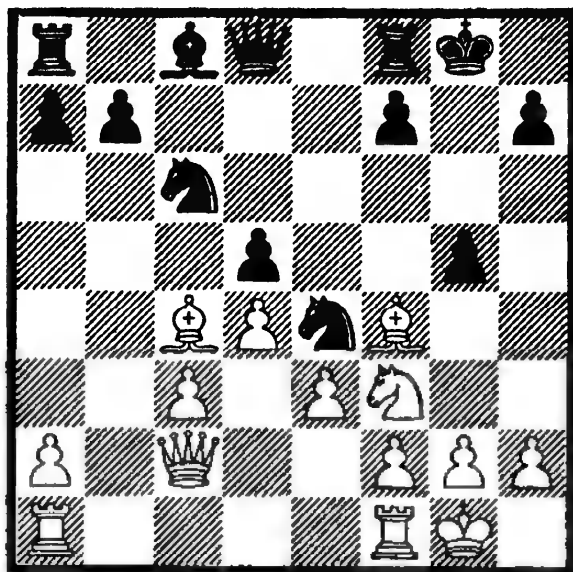
## 15. GAMBITO DE DAMA

PRZEPIORKA - W. COHN  
(Berlín, 1907)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P4AD; 4. P×PD, PR×P; 5. C3A, C3AD; 6. A4A, C3A; 7. P3R, P5A; 8. A2R, A5CD; 9. O-O, A×C; 10. P×A, O-O; 11. D2A, C5R!.

La precedente jugada de las blancas pretendía, precisamente, impedir 11. ..., C5R. Sin embargo, una apreciación exacta de la posición indica que las negras pueden sacrificar un peón para ganar tiempos, y emprender un peligroso ataque en el flanco de rey. Las blancas podían no aceptar el regalo, y nivelar el juego continuando 12. C2D, A4A; 13. C×C, A×C; 14. D2D, etc.

12. A×P(?), P4CR!.



PRZEPIORKA - W. COHN

13. A5R.

Única. Si 13. A3C, sigue 13. ..., C×A; 14. P×A, P×A. Las negras ganarían una pieza.

13. ..., P5C; 14. C1R, C×A; 15. P×C, A4A; 16. A3D, D4C.

Esta era la posición prevista por las negras al efectuar su jugado 11.<sup>a</sup> El P5CR presiona desagradablemente para las blancas su enroque, y la amenaza 17. ..., TD1A, para seguir T3A y T3TR no es fácil de impedir.

17. A×C.

El intento 17. R1T, y la ruptura 18. P3A, para alejar el molesto caballo negro, no valdría a causa de 17. ..., TD1A; 18. P4AD, D5T y 19. ..., T3A.

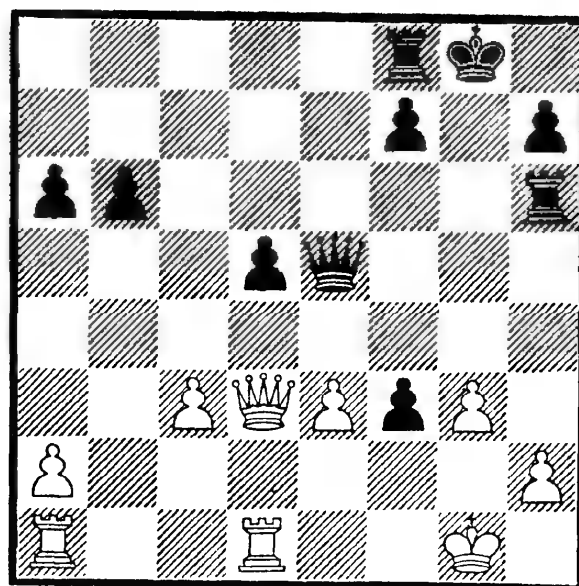
17. ..., A×A; 18. C3D.

Si 18. D2A, también 18. ..., TD1A crearía grandes dificultades a las blancas.

18. ..., TD1A; 19. TR1D, T3A; 20. D2D, T3TR; 21. P4A.

Era necesario parar la amenaza 21. ..., D5T de alguna manera.

21. ..., P×P ap.; 22. P3C, A×C; 23. D×A, D×PR.



PRZEPIORKA - W. COHN

## 24. TD1C?.

Con un peón de menos la posición de las blancas era inferior, pero podía evitarse la derrota fulminante que sigue. Por ejemplo, 24. TD1A, T1A; 25. T2A, etc. O bien 24. ...,

P7A+; 25. R2C, D4T; 26. T1TR, T3AR; 27. D1D, etc.

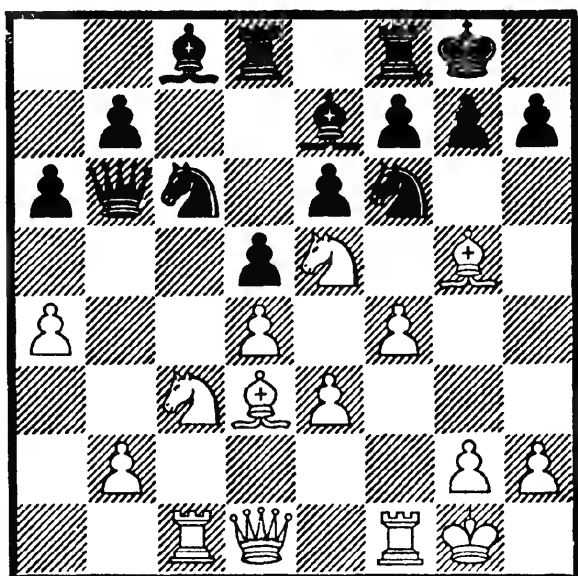
24. ..., T1A; 25. T3C, T×PT!; 26. R×T, T3A. Las blancas abandonaron; no hay nada contra la amenaza T3TR+ y D×PC+.

## 16. GAMBITO DE DAMA

UJTELKI - DELMAR

(Semifinal Camp. Checoslovaquia, 1952)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3AD; 3. C3AD, C3AR; 4. C3A, P5R; 5. P×P, PA×P; 6. A5C, C3A; 7. P3R, A2R; 8. A3D, O-O; 9. O-O, P3TD; 10. T1A, A2D; 11. P4TD!? (para impedir el contrajuego de las negras P4CD-C4TD-C5AD, pero a costa de debilitar la casilla 4CD propia), 11. ..., D3C? (la dama no queda aquí bien situada. Era mejor 11. ..., T1A, seguido de C1R-C3D); 12. C5R!, TD1D (las negras perderían después de 12. ..., TR1D; 13. A×C, A×A; 14. A×PTR+, R×A; 15. D5T+, R1C; 16. D×P+, R2T; 17. C×A, etc.); 13. P4A, A1A (no sería bueno 13. ..., D×PC; 14. T3A!, P3CR; 15. D1R, D3C; 16. D4T; o bien 14. ..., D3C; 15. A×C, A×A; 16. A×PTR+, R×A; 17. T3T+, etcétera).



UJTELKI - DELMAR

## 14. T3A.

Preparación de ataque en este tipo de posiciones, corrientes en el gambito de dama, que en su tiempo proporcionó grandes éxitos al gran maestro americano Pillsbury. La amenaza es 15. A×C, A×A; 16. A×PT+. Como prevención, las negras pueden elegir entre 14. ..., P3TR, y 14. ..., P3CR, aunque ambas debilitan el enroque. Como quiera que a 14. ..., P3TR seguiría 15. T3T!, con la amenaza A×PTR, se decidieron por 14. ..., P3CR.

## 14. ..., P3CR; 15. D2R, TR1R; 16. T3T.

Después de 16. T3C no sería bueno 16. ..., C4T? por 17. D×C!, pero las negras tendrían, en lugar de 16. ..., C4T?, otras respuestas relativamente satisfactorias. Con la jugada del texto, 16. T3T, las blancas amenazan 17. A×C, A×A; 18. C×PA, R×C; 19. T×P+, A2C; 20. A×PC+!, etc.

## 16. ..., C×C; 17. PA×C, C2D.

Las negras necesitan este caballo para la defensa. Después de 17. ..., C5R; 18. A×A, C×C; 19. P×C, T×A; 20. T1AR, la ventaja de las blancas sería evidente.

## 18. A×A, T×A; 19. T1AR, T1A.

Era mejor 19. ..., C1A. Las negras no hicieron esta jugada sin duda para impedir la colocación de una

torre contraria en su casilla 3AR, omitiendo que puede seguir el sacrificio de calidad.

**20. T6A!, D1D.**

Perdería rápidamente 20. ..., C×T, a causa de 21. P×C, T2D; 22. T×P!, R×T; 23. D5T+, R1C; 24. D6T, etc.

**21. P4CR!, T1A1R.**

Tampoco es posible ahora 21. ..., C×T; 22. P×C, T2D; 23. P5C, P4TR; 24. T×P!, P×T; 25. D×P, etc.

**22. D2AR!, C1A.**

La torre sigue siendo «tabú». Por ejemplo, 22. ..., C×T; 23. P×C, T2D; 24. P5C, P4TR; 25. T×P!, P×T; 26. D4T, y 27. D×P.

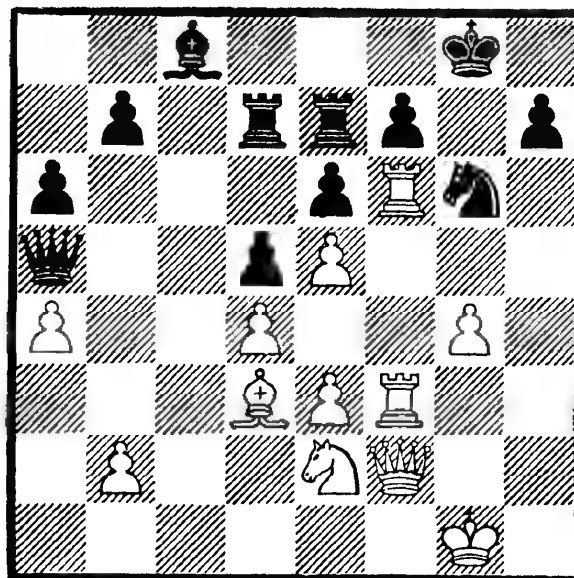
**23. T3T3A, D2A; 24. P4T!.**

Se inicia el ataque final. El avance y subsiguiente ruptura del peón torre rey tiene por objetivo provocar una debilitación decisiva en el enroque negro.

**24. ..., T1D; 25. C2R, T1D2D; 26. P5T, D4T.**

O bien 26. ..., D1D; 27. P×P, C×P; 28. A×C, PT×A; 29. C4A y 30. C×PC.

**27. P×P, C×P.**



UJTELKI - DELMAR

Si 27. ..., PT×P, sigue 28. D4T y 29. T3T.

**28. A×C, PT×A; 29. T×PC+!.**

Las negras abandonaron. A 29. ..., R1A seguiría 30. D4T, T1R; 31. D8T+, R2R; 32. T×PR+, R1D; 33. T×T+, R2A; 34. T×A+, R3C; 35. T6AR+, etcétera. Si 29. ..., P×T, entonces 30. T8A+ y mate en dos jugadas.

## 17. DEFENSA INDIA DE REY

SZABO - SHERWIN

Torneo Interzonal, 1958)

**1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4R, P3D; 5. P4A, P4A; 6. P×P, D4T; 7. A3D, D×PA; 8. D2R, C3A; 9. C3A, A5C; 10. A3R, D4TD; 11. O-O, C2D; 12. D2D, A×C; 13. T×A, A×C (?).**

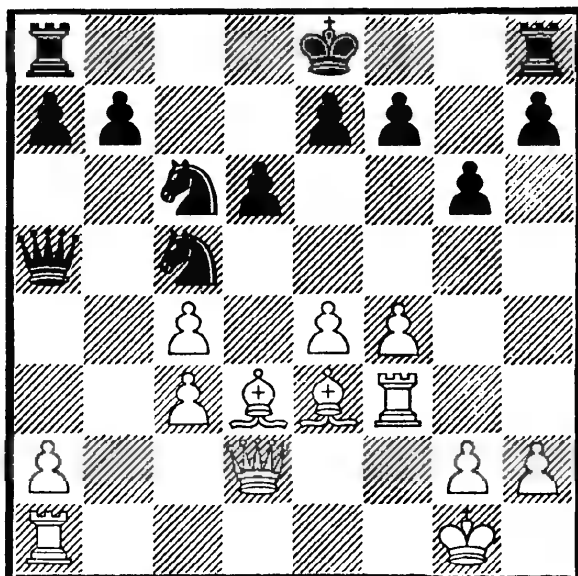
Era mejor 13. ..., C4A. La debilidad de los peones blancos no será mayor que la del enroque negro, comparando relativamente.

**14. P×A, C4A.**

(Véase diagrama.)

**15. T1C!.**

Para impedir el enroque largo, o por lo menos, dificultarlo. Por otra parte, se amenaza 16. T5C, ganando un peón. Después de 15. ..., C×A; 16. D×C, O-O-O; 17. T2A, T2D; 18. T2A2C, las blancas ejercerían fuerte



SZABO - SHERWIN

presión en la columna caballo dama. La captura del PTD (15. ..., C×A; 16. D×C, D×PT), con enroque corto, también resultaría peligrosa: 17. T×P, O-O; 18. P4TR, etc.

15. ..., D2A; 16. A×C, P×A; 17. A2A!.

Con esta jugada se justifica el precedente cambio del valioso alfil de dama de las blancas. Las negras no pueden enrocar largo y haciéndolo por el corto, el ataque de las blancas en el flanco de rey se pone en marcha inmediatamente.

17. ..., O-O; 18. P5R!.

Se abre la diagonal para el alfil y prepara la ruptura P4TR - P5TR. El inmediato avance 18. P4TR resultaría débil por la respuesta 18. ..., P4R; 19. P5A, P3A, quedando bloqueada la diagonal del alfil.

18. ..., C4T?.

Un error de los que cuestan la partida. El caballo debía mantenerse cerca del flanco de rey para cooperar en su defensa. Era exacto 18. ..., TD1D.

19. D2R, P3R.

Para evitar la fuerte ruptura P5A. No sería mejor 19. ..., P3A; 20. P×P, P×P; 21. P5A, P4CR; 22. T3R, C3A; 23. T6R, y posterior situación del alfil en la casilla 5D, vía 4R. O bien 20. ..., T×P; 21. P5A, P4CR; 22. T3R, con la amenaza 23. D5T y, eventualmente, TD1R.

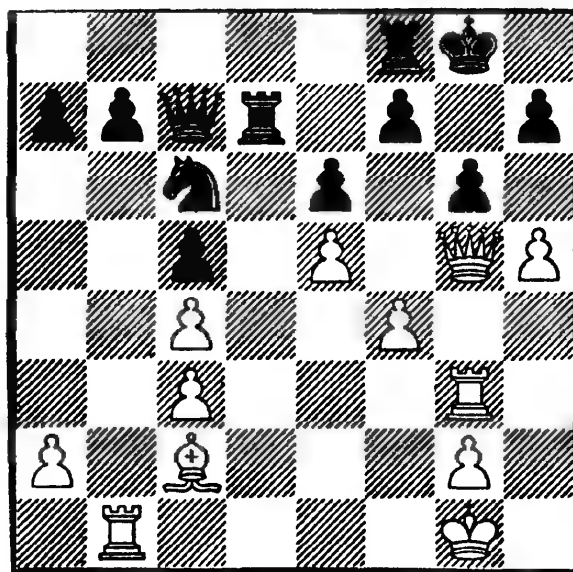
20. P4TR!, TD1D; 21. P5T, T2D; 22. T8C, C3A; 23. D4C.

Amenaza 24. P×P, PT×P; 25. A×P, P×A; 26. D×PC+, T2C; 27. D×P+.

23. ..., C1D; 24. D5C!.

De pronto surge una nueva y fuerte amenaza (D6A y P6T).

24. ..., C3A.



SZABO - SHERWIN

La posición ya está lo suficientemente madurada para el ataque final. A 25. D6A las negras contestarían 25. ..., D1D. Para impedirlo, las blancas disponen de una bonita jugada de desviación.

25. T×P!., D×T.

O bien 25. ..., D1D; 26. T×T, D×T; 27. P×P, PA×P; 28. A×P!.

26. D6A, T8D+.



Sería una variante vistosa 26. ..., TR1D; 27. P6T, R1A; 28. T×P, T8D+ (28. ..., P×T; 29. P7T); 29. R2T, R1R; 30. T8C+, R2D; 31. T×T, C×T; 32. A×T, etc.

**27. A×T, D2R; 28. T3D!, D×D; 29. P×D.**

El peón de ventaja es aún menos importante que la superioridad de juego de las piezas blancas. Por esta

causa las negras se ven obligadas a cambiar las torres y como quiera que su caballo quedará sin juego, el resto no ofrece dificultades para el bando blanco: 29. ..., T1D; 30. T×T, C×T; 31. A3A, 3TR; 32. R2A, R1A; 33. A4R, P×P; 34. R3C, R1R; 35. R4T, R2D; 36. R×P, P4R; 37. P5A, C3A; 38. R×P, P4T; 39. A5D, P5R; 40. A×PA, P6R; 41. A5T. Las negras abandonaron.

## 18. DEFENSA SICILIANA

FISCHER - LARSEN

(Interzonal, 1958)

**1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3AR; 5. C3AD, P3CR; 6. A3R, A2C; 7. P3A, O-O; 8. D2D, C3A; 9. A4A, C×C; 10. A×C, A3R; 11. A3C, D4T; 12. O-O-O, P4CD; 13. R1C, P5C; 14. C5D, A×C; 15. A×A, TD1A?**

Normalmente, en posiciones parecidas las negras deben evitar, en lo posible, el cambio del alfil del «fianchetto». Pero aquí es tan importante el A5D blanco que debe ser cambiado a toda costa. Después de 15. ..., C×A! las negras pueden nivelar el juego. Por ejemplo:

a) 16. P×C, D×PD; 17. D×P, TR1C; 18. D3A, A×A; 19. T×A, D4R; 20. T1R, D3A, con igualdad.

b) 16. A×A, C6A+!; 17. A×C, P×A; 18. D×PA, D×D; 19. P×D, TD1C+; o bien 17. P×C, TD1C!; 18. P×P, D×P+; 19. D×D, T×D+; 20. A2C, TR1C, etc.

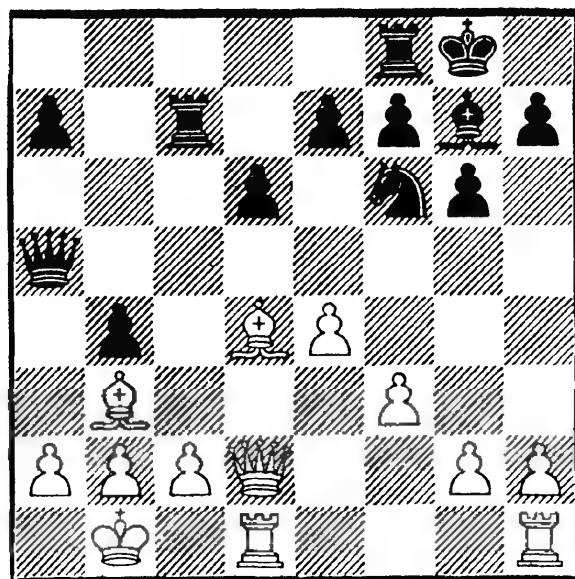
**16. A3C, T2A.**

(Véase diagrama.)

**17. P4TR.**

El plan de las blancas es claro. Abrir lo antes posible la columna torre rey.

**17. ..., D4CD.**



FISCHER - LARSEN

A su vez, las negras preparan el contraataque P4TD - P5TD.

**18. P5T!.**

No es imprescindible 18. P4CR para apoyar el avance 19. P5T. Prácticamente, no puede capturarse el peón que se ofrece:

a) 18. ..., C×P; 19. A×A, C×A (19. ..., R×A; 20. P4C, C3A; 21. D6T+); 20. D6T, C4T; 21. P4C, C3A; 22. P5C, C4T; 23. T×C!, P×T; 24. P6C, PT×P; 25. D×P+, etc.

b) 18. ..., P×P; 19. P4C!, P×P; 20. P×P (amenaza 21. P5C y 22. D2T), 20. ..., C×PR; 21. D2T, etc.

18. ..., TR1A; 19. P×P, PT×P; 20. P4C, P4T.

Algo mejor era 20. ..., P3R y aunque se pierde un peón (21. A×C, A×A; 22. D×PD) quedarían alfiles de distinto color. De todas maneras, las blancas podrían también renunciar al peón y proseguir el ataque jugando 21. T3T!, P5T; 22. TD1T y 23. D2T.

## 21. P5C, C4T.

Si 21. ..., C2T, sigue 22. D2T, C×P; 23. D8T+!; y si 21. ..., C2D, entonces 22. A×A, R×A; 23. D2T, etc.

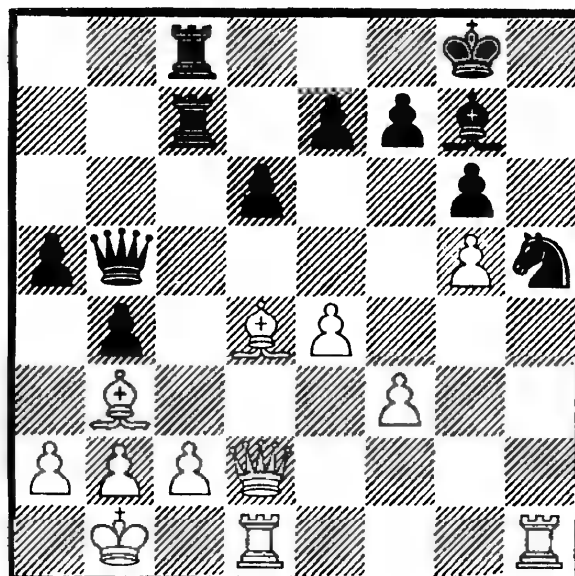
(Véase diagrama.)

## 22. T×C!.

Bello sacrificio de calidad. Ahora puede comprobarse la efectividad del alfil de rey blanco, cuya oportunidad de cambio desperdiciaron las negras.

## 22. ..., P×T.

Después de 22. ..., P5T,, las blancas ganarían con la bonita jugada 23. T7T!. Por ejemplo: 23. ..., R×T; 24. D2T+, R1C; 25. A×A, R×A; 26. D6T+, R1C; 27. T1T, etc. O bien 23.



FISCHER - LARSEN

..., P4R; 24. D2T, PT×A; 25. T×A+, R×T; 26. D6T+, R1C; 27. T1T, etc.

## 23. P6C, P4R.

Si 23. ..., P3R, sigue 24. P×P+, R×P; 25. A×A, R×A; 26. T1C+, etc.

## 24. P×P+, R1A; 25. A3R.

Amenaza simultáneamente 26. D×PD+ y 26. A6T.

25. ..., P4D; 26. P×P, T×PAR; 27. P6D, T3AR; 28. A5C, D2C (28. ..., T×PAR; 29. A7R+, R1R; 30. P7D+); 29. A×T, A×A; 30. P7D, T1D; 31. D6D+. Las negras abandonarqn.

## 19. DEFENSA FRANCESA

DOBIAS - PODGORNÝ

(Praga, 1952)

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C2D, P×P; 4. C×P, C2D; 5. C3AR, A2R; 6. A3D, CR3A; 7. D2R, O-O; 8. O-O, C×C (?); 9. D×C!.

Con su precedente jugada, las negras han dado oportunidad al adversario para iniciar una interesante maniobra de ataque situando la

dama en su casilla 4TR. Era mejor 8. ..., P3CD.

## 9. ..., C3A; 10. D4T, P3CD (?).

Ahora ya es tarde para desarrollar el alfil por la casilla 2CD. No valía tampoco 10. ..., D4D por 11. A×P+, C×A; 12. D×A, ganando las blancas

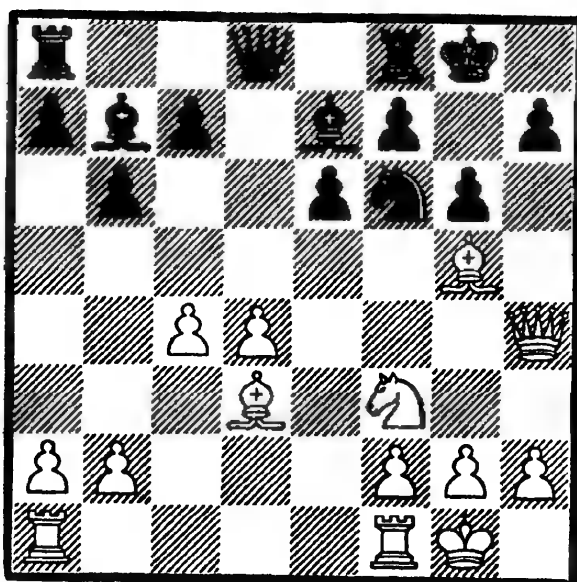
un peón. Lo mejor hubiera sido 10. ..., T1R, y si 11. A5CR, contestar 11. ..., P3TR (12. A×P?, P×A; 13. D×P, A1A). Contra 10. ..., T1R lo mejor para las blancas era jugar también 11. T1R, para seguir 12. C5R y, eventualmente, pasar la torre hacia la casilla 3CR, vía 3R.

### 11. A5CR, P3C.

Debilitación del enroque como consecuencia de la desafortunada jugada anterior. Era peor 11. ..., P3TR a causa de 12. A×C, A×A; 13. D4R.

### 12. P4A!, A2C?.

Las negras omiten una importante ruptura, 12. ..., P4A, aunque de todas formas su situación continuaría siendo difícil.



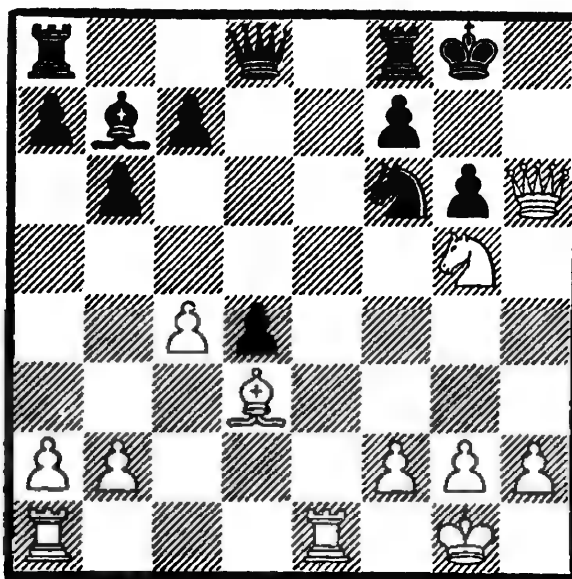
DOBIAS - PODGORNÝ

### 13. P5D!.

Bonita jugada que abre la columna de rey para atacar el importante A2R defensor. Las negras han de seguir necesariamente 13. ..., P×P; caso contrario, 14. T1R y 15. TD1D daría a las blancas un dominio absoluto de la posición.

13. ..., P×P; 14. TR1R! (amenaza 18. T×A), 14. ..., P3TR; 15. D×P, C5C; 16. D4T, A×A; 17. C×A, C3A; 18. D6T, P5D.

Se amenazaba 19. T3R y 20. T3T.



DOBIAS - PODGORNÝ

### 19. T6R!!.

¡Bonito y decisivo! Se amenaza T×C, y caso de 19. ..., P×T sigue 20. D×P+, R1T; 21. D6T+, R1C; 22. A7T+, R1T; 23. A5A+, R1C; 24. A×P+.

19. ..., T1R; 20. A×P!. Las negras abandonaron.

## 20. DEFENSA GRUENFELD

PACHMAN - SANDOR

(Bucarest, 1954)

1. P4AD, C3AR; 2. C3AD, P4D; 3. P4D, P3CR; 4. A4A, A2C; 5. P3R, O-O; 6. D3C, P×P; 7. A×P4A, C1R? (P4A!); 8. A5R!.

El simple cambio de posición del caballo de rey negro (de 3AR a 3D) ya significa una debilitación del enroque. La jugada 8. A5R! de las

blancas responde al deseo de eliminar otra pieza defensiva del enroque.

8. ..., C3AD.

Después de 8. ..., A×A; 9. P×A, P3AD las blancas tendrían clara superioridad posicional. Por ejemplo, 10. C3A, D2A; 11. C5C, P3R; 12. P4A, D3C; 13. D×D, P×D; 14. P4CR, y aun sin las damas, las blancas tienen ataque.

9. A×A, R×A.

Era algo mejor tomar con el caballo, pero las negras reservan esta pieza para la lucha en las casillas centrales.

10. C3A, C3D.

O bien 10. ..., C4T; 11. D4C, C×A; 12. D×C, C3D; 13. D3D, seguido de 14. P4R.

11. A2R, P3C; 12. O-O, A2C; 13. TD1D, P3R; 14. P5D!.

Para el ataque contra el rey contrario las blancas deben abrir la columna de dama y la gran diagonal negra. Si 14. ..., C4T; 15. D2A, P×P (15. ..., A×P?; 16. P4R, A2C; 17. P5R), las blancas pueden incluir la intermedia 16. P4CD, y después de 16. ..., C3A; 17. C×P y 18. D3A+; o bien 16. ..., C4T5A; 17. C×P, A×C; 18. T×A, tendrían juego superior.

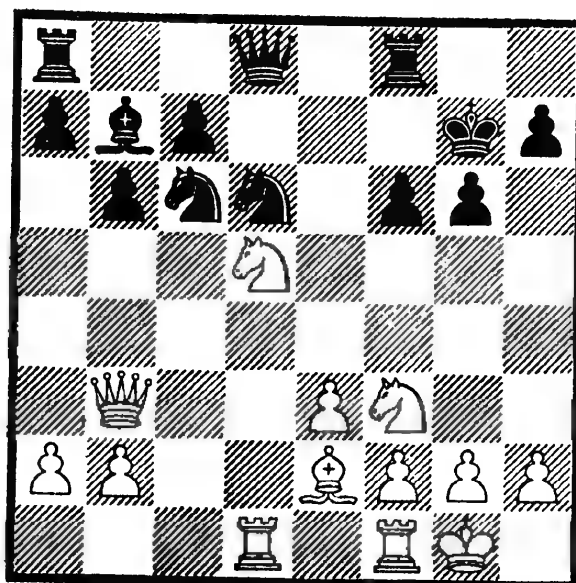
14. ..., P×P; 15. C×P, P3A?.

Empeorando todavía la posición del enroque. Pero también con otras jugadas las negras quedarían en desventaja, especialmente por la amenaza D3A+ y P4CD.

(Véase diagrama.)

16. C4A.

El error de la jugada 15. ..., P3A? se pone en evidencia. Ahora las negras se ven obligadas a volver con el alfil a su casilla de origen.



PACHMAN - SANDOR

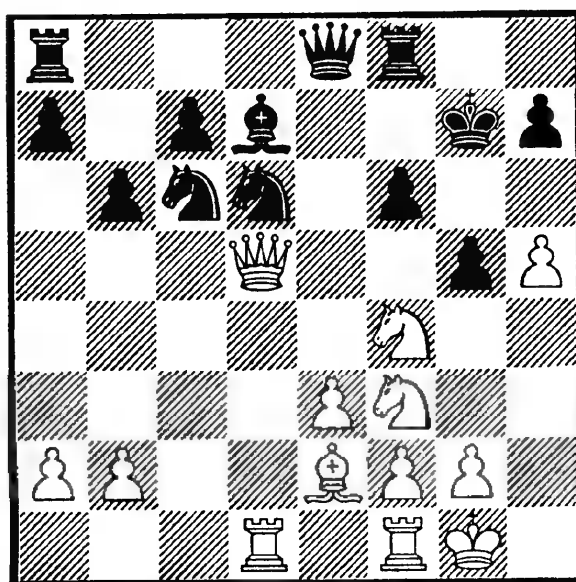
16. ..., A1A; 17. D5D, A2D.

No 17. ..., D1R por 18. C4D, ganando calidad.

18. P4TR!, D1R.

En caso de 18. ..., D2R, sería a considerar 19. D2D para 20. C5D.

19. P5T!, P4CR?.



PACHMAN - SANDOR

Con la próxima jugada de las blancas el rey negro se va a encontrar frente a una barrera de fuego. Pero tampoco solucionaba gran cosa 19. ..., D2A; 20. D2D, C2R; 21. D3A!.

O bien directamente 19. ..., C2R; 20. D4D, persistiendo las dificultades.

**20. C×P!.**

Naturalmente, si 20. C3D? las negras ganarían la dama con 21. ..., A3R. Este sacrificio de caballo vendrá complementado con el del segundo caballo en la jugada 22, y de una calidad en la jugada 25.

**20. ..., P×C; 21. D×P+, R1T.**

Sería peor 21. ..., R2A; 22. T×C!, P×T; 23. A4A+.

**22. C6C+, P×C.**

Es forzada la aceptación del sacrificio del segundo caballo: 22. ..., R2C; 23. P6T+, R2A; 24. T×C, P×T; 25. A4A+, A3R; 26. C8T+, T×C; 27. D7C, mate.

**23. D6T+, R1C; 24. P×P, D2R.**

Prolongaría la resistencia 24. ..., T2A; 25. P×T+, C×P; 26. D4A, pero la posición sigue siendo desesperada.

**25. T×C, C4R.**

Las negras deben renunciar al tercer sacrificio (25. ..., P×T; 26. A4A+). Las blancas tienen tres peones a cambio de una pieza, que van a recuperar prontamente.

**26. T5D!.**

Se amenaza 27. T×C, y después de 26. ..., C3A o 26. ..., C5C, seguiría 27. D7T+.

**26. ..., T4A; 27. P4A, T1R; 28. T×C, T×T; 29. P×T, A3R; 30. T7A!, A×T; 31. D7T+.** Las negras abandonaron. Es mate a la siguiente jugada.

## 21. GAMBITO DE DAMA

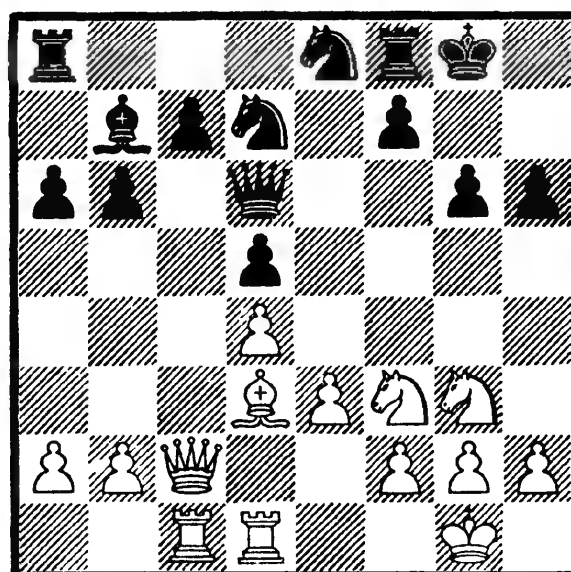
KERES - SMISLOV  
(Leningrado-Moscú, 1939)

**1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P4D; 4. A5C, A2R; 5. P3R, O-O; 6. C3A, P3CD; 7. P×P, P×P; 8. A3D, A2C; 9. D2A, CD2D; 10. O-O, P3TR; 11. A4AR, P3T; 12. TR1D, C1R; 13. TD1A, A3D; 14. C2R, D2R; 15. A×A, D×A (15. ..., C×A; 16. C5R, C×C; 17. P×C, D×P; 18. D×P); 16. C3C, P3C?.**

Las negras tratan la apertura de forma pasiva, cediendo amplia iniciativa al adversario. Debían haber continuado 16. ..., T1A para 17. ..., P4AD. También era jugable en seguida 16. ..., P4AD; 17. P×P, C×P (17. ..., P×P?; 18. A5A, T1A; 19. C4R!) aunque el peón de dama aislado resulte una serie debilidad.

(Véase diagrama.)

**17. P4TR!.**



KERES - SMISLOV

Aprovechamiento típico de la precedente debilitación del enroque.

17. ..., P4TR; 18. C5C.

Las blancas podían elegir aquí entre dos buenos planes. El que siguen en la partida, de ataque en el flanco de rey, y el ataque tranquilo contra el punto 2AD de las negras: 18. P4R, P×P; 19. A×P, A×A; 20. C×A, D5A; 21. D6A, T1D; 23. T1R. La decisión adoptada parece ser justa, toda vez que una fuerte acción contra el debilitado enroque negro tiene grandes posibilidades de éxito.

18. ..., P4AD; 19. A5A!?

Además de esta sorprendente jugada, las blancas disponían de otra continuación muy beneficiosa: 19. C×PT, P×C; 20. A×P!, C1R3A; 21. A×A, T2T; 22. P4R!, T×A; 23. P5R, C×P; 24. P×C, D×P; 25. T1R, y las negras tendrían muchas dificultades para la defensa de su destartalado enroque. No valdría en esta variante 19. ..., P3A por 20. A×PT, PA×C; 21. A×A, T2T; 22. A×P+!, D×A; 23. D×P+, R1T; 24. D6T+, R1C; 25. PT×P, ganando las blancas con toda seguridad (amenazan P6C y P7C).

19. ..., P×P.

La única jugada aceptable, según demuestran las alternativas siguientes:

a) 19. ..., P×A; 20. C×PA, D2A; 21. C7R+, R2C; 22. D7T+, R3A; 23. C8C+, T×C; 24. D×PA, mate.

b) 19. ..., C2D3A; 20. A×P, P×A; 21. D×P+, R1T; 22. C1A+, T×C; 23. D×T, con posición ganadora para las blancas.

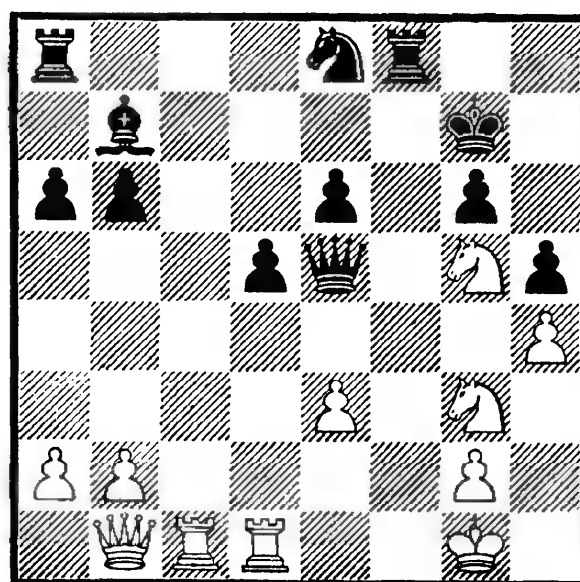
20. A6R!, P6D!.

Gana un importante tiempo para la defensa del P3CR.

21. D×P, C4R; 22. D1C, P×A; 23. P4A, R2C!; 24. P×C, D×P.

Las negras calcularon, al parecer, que la continuación del adversario sería ahora 25. C×PT+, R3T!. Para la situación de su rey es muy ex-

puesta y las blancas encontraron una continuación mucho mejor.



KERES - SMISLOV

25. T1A!!.

Amenazando 26. T×T, seguido de 27. D×P; y también 26. C×PT+. No es posible 25. ..., D×PR+, por 26. R2T!; ni tampoco 25. ..., C3A; 26. T7A+, R3T; 27. T×C, T×T; 28. T7T mate.

25. ..., T×T+; 26. T×T, C3D?.

La defensa del punto 2AR pierde rápido. Más difícil hubiera sido la labor de las blancas después de 26. ..., C3A!; 27. T×C!, R×T (27. ..., D×T?; 28. C×PT+, P×C; 29. D7T+, R1A; 30. D×A); 28. D1AR+, R2R; 29. D7A+, R3D; 30. C3C4R+, R3A; 31. C×P, P×C; 32. C4D+, R4A; 33. D×A, D1R; 34. D7AD+, R4D; 35. D×P, con mejores perspectivas para las blancas dada la expuesta posición del rey negro.

27. C×T+, R3T; 28. C6A!, D×PR+; 29. R1T, D5D.

O bien 29. ..., R2C; 30. C4C, D7R; 31. T6A!.

30. C×PR!, D×PT+; 31. R1C.

Amenazando T3A y T3TR.

31. ..., P5D; 32. D1A+, P4CR; 33. D7A. Las negras abandonaron.



## 22. DEFENSA INDIA DE REY

PACHMAN - PILNIK

(Mar de Plata, 1959)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4R, P3D; 5. P3A, P4R; 6. CR2R, O-O; 7. A5C, P3A; 8. D2D, T1R (8. ..., D4T); 9. P5D!.

La última jugada de las negras, 8. ..., T1R, puede ser considerada como un serio error posicional. Después del cierre del centro, 9. P5D, las negras habrán de buscar su liberación en la jugada P4AR; para ello, la torre debería encontrarse en su casilla de origen, estando libre la casilla 1R para la situación del caballo.

9. ..., D2A?.

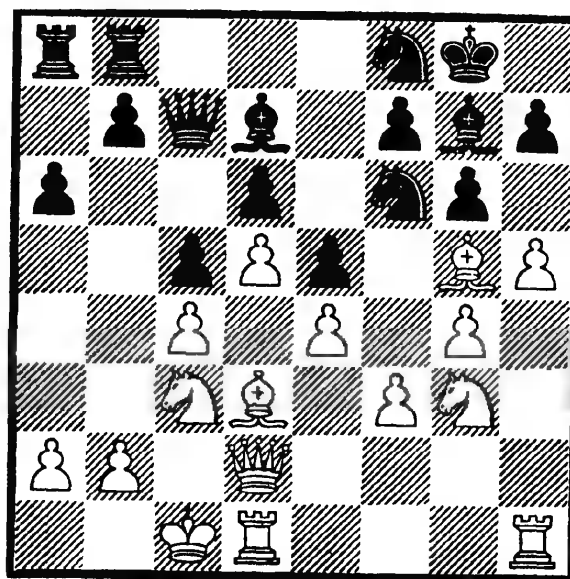
Después de este segundo error las blancas podrán iniciar prontamente el ataque contra el enroque.

10. O-O-O.

Justamente lo que las negras querían impedir. Pero ahora se aperci-ben que después de 10. ..., P×P; 11. A×C, A×A; 12. C×P, D×P+; 13. CR3A, perderían una pieza, como mínimo.

10. ..., P4A; 11. P4CR, P3TD; 12. C3C, CD2D; 13. P4TR, C1A; 14. A3D, A2D; 15. P5T, TR1C.

Las negras preparan el contrajue-go P4CD, pero a simple vista se aprecia claramente que la acción de las blancas se ha anticipado. Para éstas es atrayente la apertura de la columna torre rey jugando 16. P×P, pero después de 16. ..., PA×P el punto 2TR quedaría bien defendido. Aunque resulte paradójico, en esta posición las negras tienen una debilidad poco corriente en el enroque: el alfil situado en la casilla 2CR.



PACHMAN - PILNIK

16. C5A!.

Un sacrificio típico, cuyo objetivo es abrir la columna caballo rey. Las negras no pueden despreciarlo. Se amenaza 17. C×A y P6T+, ganando una pieza, mientras que 16. ..., C1R sería flojo a causa de 17. C7R+, R1T; 18. P×P, PA×P; 19. D2T, con la amenaza 20. C×PC+.

16. ..., P×C; 17. PC×P, A1R.

Las negras no pueden retener la pieza que llevan de ventaja. Por ejemplo, si 17. ..., C1R, seguiría 18. TD1C, P3A; 19. P6T!, P×A; 20. P×A, C×P; 21. D×P, A1R; 22. P6A, etc. Por esta causa prefieren devolver la pieza en la casilla 3CR manteniendo cerrada la columna caballo rey.

18. T1D1C, C3C; 19. P4A!.

Queda tiempo para la captura del caballo en 3CR. Antes es necesario movilizar todos los recursos para el ataque. Las negras no pueden tomar el PAR con el caballo por la

respuesta 20. A×C; y si 19. ..., P×P, sigue 20. P5R, activando el A3D blanco. Por ejemplo, 20. ..., P×P; 21. PA×C, PA×P; 22. P×P, P×P; 23. A×C, A×A; 24. A×P, etc.

**19. ..., P4C; 20. PT×C, PA×P; 21. P×PCR, PT×P; 22. P5A.**

Manteniendo la idea de abrir la columna CR. Naturalmente, las negras no pueden responder 22. ..., P×PAR por 23. A×C, y por consiguiente, tienen que ceder su PCR.

**22. ..., P×PAD; 23. A1A!.**

Aunque no lo parezca, una importante jugada de ataque. Las blancas no podían perder tiempo contestando 23. A×P, T5C, que facilitaría el contraataque de las negras. Este alfil está destinado a ocupar la casilla clave 6R, vía 3TR.

**23. ..., T2T; 24. P×P, T2T2C; 25. A×C, A×A.**

Si 25. ..., T×P, entonces 26. D×T, T×D; 27. A×A!, T2C; 28. A6A, ganando.

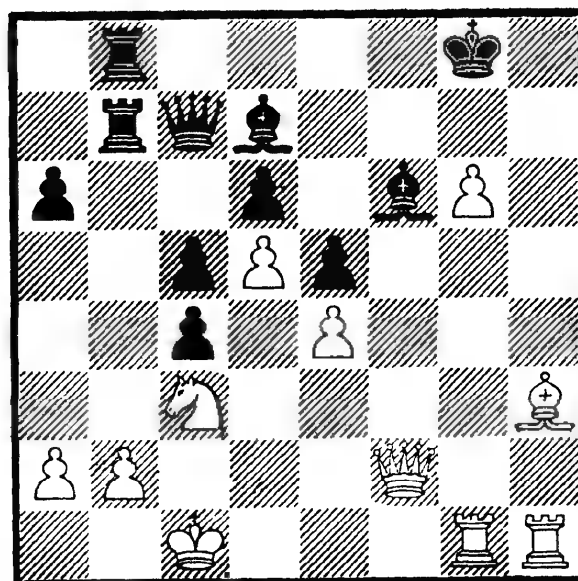
**26. A3T, A2D.**

No se podía permitir el jaque de alfil en la casilla 6R. Por ejemplo: 26. ..., T×P; 27. A6R+, R1A; 28. D6T+, D2C; 29. D×D+, A×D; 30. T1A+, R2R; 31. T7T, etc.

**27. D2AR!.**

(Véase diagrama.)

Contra este ataque a la debilidad táctica (el indefenso alfil de 3AR) las negras no tienen defensa. Ade-



PACHMAN - PILNIK

más de la jugada que efectúan en la partida, las negras disponían de 27. ..., D1D, aunque igualmente ineficaz. Por ejemplo: 28. A×A, T×A (28. ..., A5C+; 29. R1D, T×A; 30. D5A); 29. D5A!. Y ahora no valdría 29. ..., T12C; 30. D6R+, R1A; 31. P7C+, A×P; 32. T8T+, A×T; 33. T8C mate. Ni tampoco 29. ..., D2R; 30. P7C!, A×P; 31. D7T+, R1A; 32. T1A+, R1R; 33. D8C+, A1A; 34. T7T!, ganando.

**27. ..., T1AR.**

Amenaza su vez 28. ..., A5C+.

**28. P7C!, A4C+.**

O bien 28. ..., A×P; 29. T×A+, R×T; 30. T1C+, etc.

**29. T×A, T×D; 30. A6R+.** Las negras abandonaron. A 30. ..., A×A sigue 31. T8T+, R2A; 32. P8C=D+, y mate a la siguiente jugada.

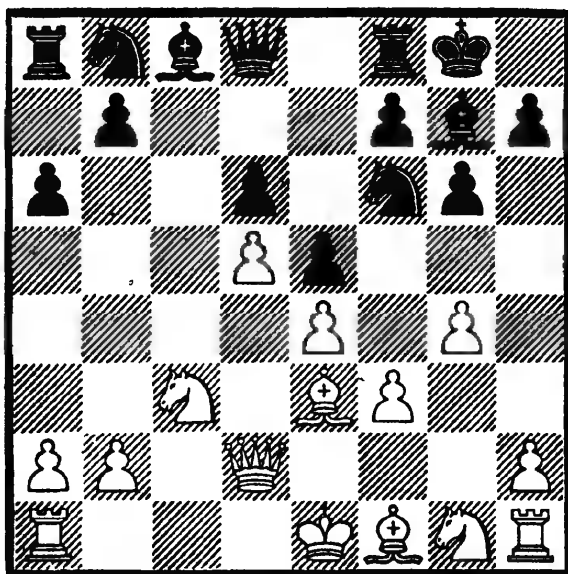
## 23. DEFENSA INDIA DE REY

PACHMAN - GLIGORIC

(Dublín, 1957)

**1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4R, P3D; 5. P3A, O-O; 6. A3R, P3A; 7. D2D, P4R; 8.**

**P5D, P×P; 9. PA×P, P3TD; 10. P4CR!?**



PACHMAN - GLIGORIC

Preparación de ataque en el flanco de rey en forma análoga a la de la partida anterior. No obstante, el avance 10. P4CR puede considerarse incorrecto en este momento. Las negras tienen la posibilidad de contestar con un interesante contrajuego en el mismo flanco de rey: 10. ..., P4TR!; 11. P3TR (11. P5C, C1R), 11. ..., C2T!. Si ahora 12. O-O-O, sigue 12. ..., P5T! y 13. ..., A3A para A4C, bloqueando el flanco de rey y cambiando los alfiles de casillas negras (el del bando negro ya no es indispensable para la defensa del enroque). Si 12. P×P, entonces 12. ..., D5T+; 13. A2A, D×P4T; 14. C4T, C2D; 15. D4C, A3A; 16. D×PD, A5T, con grave peligro para el rey blanco. Por ello, en vez de 10. P4CR era preferible 10. O-O-O, aunque de todas formas las negras podrían responder 10. ..., C4T y si 11. P4CR, entonces 11. ..., C5A!.

**10. ..., C1R?.**

Jugada rutinaria que ni siquiera vale para colaborar en la liberación P4AR. Una interesante comparación; en la partida anterior fue una torre en la misma casilla la que dificultó el juego propio, y aquí el caballo desempeña idéntico papel.

**11. O-O-O, P4A; 12. PC×P, P×P; 13. R1C, P5A; 12. A2A, A3A.**

De acuerdo con el plan adoptado, este alfil está destinado a cambiarse por su activo oponente situado en la casilla 2AR. Pero ahora las blancas pueden eludir el cambio sin perder tiempos, mediante su próxima jugada que cumple un doble efecto: impedir A5T y preparar el ataque contra el enroque.

**15. P4TR, C2C; 16. A3T.**

Comienzo de la lucha por la casilla 6R (3R de las negras), punto clave de la posición. Naturalmente, después de 16. ..., A×A; 17. C×A no sería bueno 17. ..., A×P; 18. A×A, D×A; 19. TD1C y 20. C5C.

**16. ..., C2D; 17. A6R+!, R1T.**

El alfil no puede ser cambiado. Por ejemplo, 17. ..., C×A; 18. P×C, C4A; 19. A×C, P×A; 20. D2C+; o bien 18. ..., C3C; 19. C5D, C×C; 20. P×C, con posición ganadora para las blancas.

**18. C3T, D2R; 19. C5C, P4C.**

Las negras no están en condiciones de cambiar las molestas piezas contrarias que han invadido su campo. Así, fracasaría 19. ..., A×C por 20. P×A, C×A; 21. P×C, D×P; 22. T6T y 23. P6C.

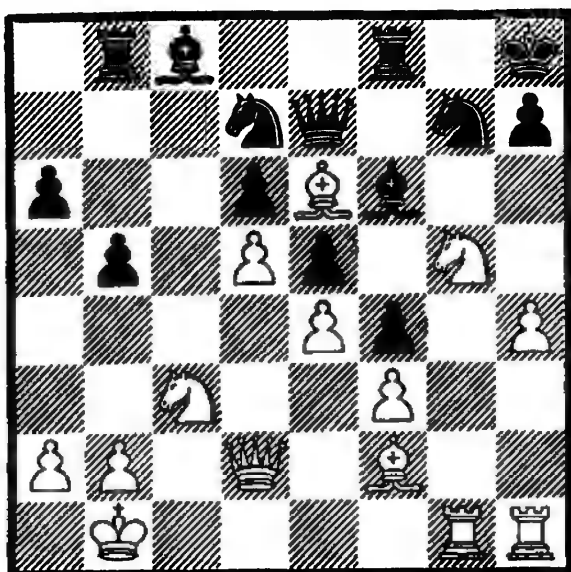
**20. TD1C, TD1C.**

(Véase diagrama.)

Las blancas tienen un serio problema para continuar el ataque. Hay que suponer que las negras seguirán con 21. ..., C3C y entonces el punto 6R no podrá ser sostenido.

**21. A5A!!.**

La jugada más difícil de la partida. Las consecuencias del sacrificio de peón son fácilmente previsibles, pero las negras tienen a su disposi-



PACHMAN - GLIGORIC

ción un interesante contrajuego que activa poderosamente su desarrollo.

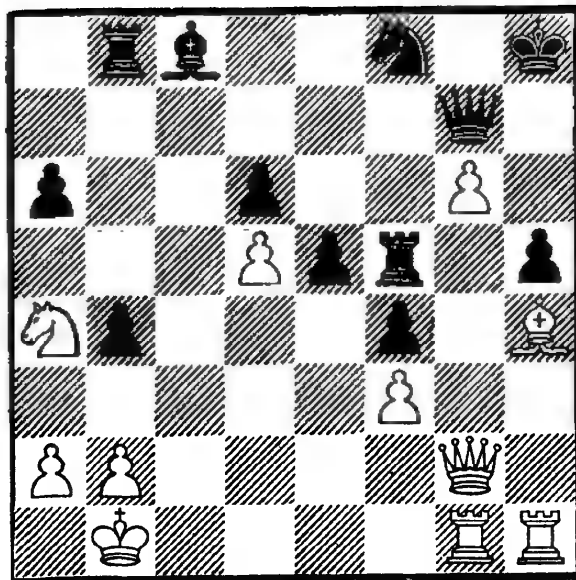
21. ..., P5C!; 22. C4T, C×A; 23. P×C, A×C (?).

Gligoric decidió capturar el PAR y rápidamente quedó en posición inferior. Mejores perspectivas ofrecía 23. ..., P5R!. Al efectuar mi jugada 21 pensaba responder aquí 24. D×PA, A4R!; 25. D2D! (25. D×P??, C4A!), 25. ..., P×P; 26. C×PA, T×P; 27. C×A, C×C; 28. C6C, P4TD; 29. C×A, T×A; 30. A4D. Tenía mis dudas respecto a la continuación del ataque con 24. P×P, A×C; 25. PT×A, D×PR+; 26. R1T. La amenaza sería ahora P6C, pero las negras tienen una excelente defensa con 26. ..., C4R; 27. P6C, T2C. Sin embargo, en un análisis posterior Tal encontró la bonita continuación 28. C5A!!, que decide. 28. ..., P×C; 29. A×P, T1R; 30. P6A ganando (30. ..., C×P; 31. T1R; o bien 30. ..., C6A; 31. P7A!, T×P; 32. P×T, C×D; 33. P×T=D+, D×D; 34. A4D+, etc.).

24. P×A, T×P; 25. P6C, P4TR; 26. A4T, D2C; 27. D2C, C1A.

No son mejores otras jugadas. Por ejemplo, 27. ..., C3A; 28. A×C, D×A; 29. D4C!; o bien 27. ..., C4A; 28.

C×C, P×C; 29. A5C!, R1C (29. ..., D×P?; 30. A6A+); 30. T×P, D×P; 31. D2T, etc.



PACHMAN - GLIGORIC

28. A7R.

Jugada definitiva. La idea es desplazar la pieza negra bloqueadora del peón 6CR: 28. ..., D×A?; 29. P7C+, R1C; 30. P×C=D+, R×D; 31. D8C mate.

28. ..., A2D; 29. A×P, T1D; 30. C5A, R1C; 31. C4R (?).

Esta parte de la partida tuve que jugarla con apuro del tiempo de reflexión. Ganaba rápidamente 31. A×C.

31. ..., P4T; 32. A7A, T1T; 33. A6D, T1A; 34. A×C, T1A×A; 35. C5A, D2R; 36. P7C, T1A3A.

Si 36. ..., T1A2A, sigue 37. D6C, con la amenaza D7T+.

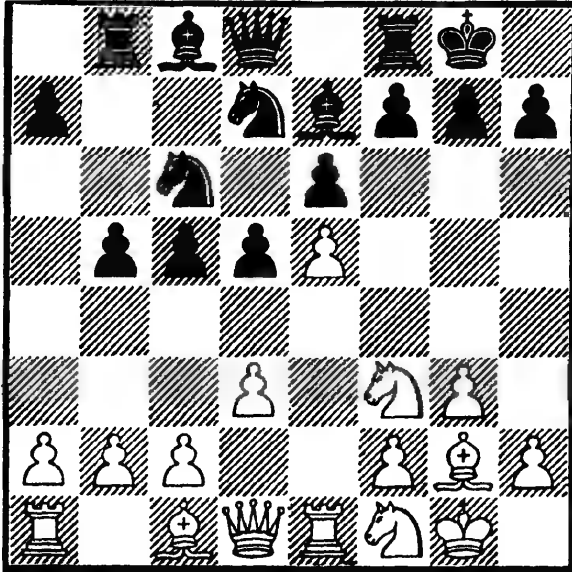
37. C4R, T3TR; 38. D2AR, T2A; 39. P6D, T×PD (39. ..., D3R; 40. D6C); 40. C×T, D×C; 41. T×P, A4A+; 42. R1T. Las negras abandonaron. Después de 42. ..., A3C; 43. T8T+, R×P; 44. D4T las negras no pueden parar la doble amenaza D7T+ y D6T+.

## 24. DEFENSA FRANCESA

BOTWINNIK - UHLMANN

(Moscú, 1956)

1. P4R, P3R; 2. P3D, P4D; 3. C2D, C3AR; 4. CR3A, P4A; 5. P3CR, C3A; 6. A2C, A2R; 7. O-O, O-O; 8. T1R, T1C; 9. P5R, C2D; 10. C1A, P4CD.



BOTWINNIK - UHLMANN

11. P4TR!.

Esta jugada tiene doble efecto. Las blancas proyectan jugar A4AR para reforzar la defensa de su avanzado peón en 5R y así dificultar un eventual P4CR del adversario. Al mismo tiempo, el PTR está dispuesto para, en el momento oportuno, proseguir su avance y provocar la debilitación del enroque negro.

11. ..., A3T.

Las negras quieren contraatacar en el flanco de dama, pero para ello hubiera sido más eficaz el avance masivo de los peones P4TD - P5TD - P5CD, y eventualmente, P6CD.

12. C1A2T, P5C; 13. A4A, A4CD; 14. A3T, P5A.

Facilita el plan de las blancas. Después de la respuesta 15. P4D las pie-

zas blancas quedarán liberadas de la defensa de su peón 5R y podrán ser empleadas sin restricciones en el ataque contra el enroque.

15. P4D, D3C; 16. A3R, TR1A; 17. C5C!.

Fuerte jugada que amenaza un inmediato sacrificio de caballo (18. C×PA, R×C; 19. D5T+), sin que 17. ..., P3TR lo impida. El cambio 17. ..., A×C abre para las blancas la columna torre rey y, finalmente, si 17. ..., P3C, las blancas podrían seguir con P5TR, reforzando previamente la defensa del PD con P3AD.

17. ..., C1A; 18. P4A, C1D.

Las negras quieren evitar la debilitación de su enroque. Después de 18. ..., P3TR; 19. C5C3A, C1D; 20. P5A, la amenaza de sacrificio sobre el PTR negro empezaría a tomar cuerpo.

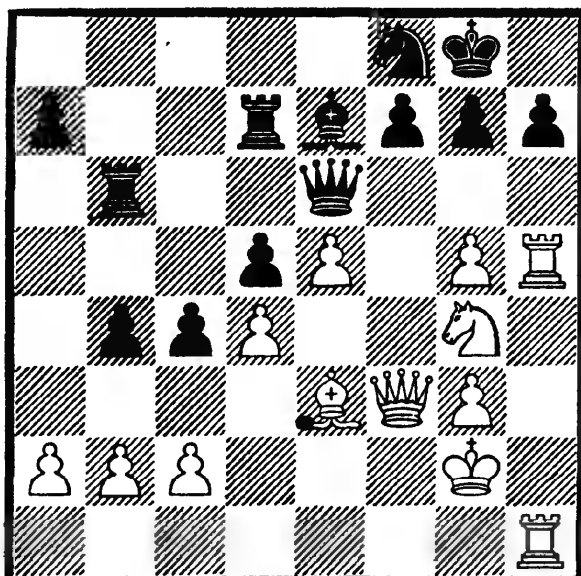
19. P5A, P×P; 20. A×P, C1D3R; 21. D3A, C×C.

La doble amenaza contra los peones 4D y 2AR no podía ser combatida de otra forma. Pero ahora, con la apertura de la columna TR, el tema de las blancas se va simplificando.

22. P×C, T1D; 23. C4C.

Ya se intuye la amenaza C6A+. Pero Botwinnik quiere asegurar el golpe doblando previamente las torres en la columna TR.

23. ..., C3C; 24. R2C, A2D; 25. A×A, T×A; 26. T1T, D3R; 27. T5T, T3C; 28. TD1TR, C1A.



BOTWINNIK - UHLMANN

**29. C6A+ !.**

El previsto sacrificio de caballo, que abre una brecha en la fortaleza del enroque de las negras.

**29. ..., P×C; 30. PC×P, A×P.**

Si 30. ..., A1D, sigue 31. T5A!, con

la amenaza 32. D5T, seguido de D6T, o bien T5C+ y T7C.

**31. P×A, D5R.**

El cambio de damas no alivia la situación dada la debilidad de los peones negros. Pero si 31. ..., D×P sigue 32. T5C+, C3C; 33. D5T, D2C; 34. T×P; o bien 32. ..., R1T?; 33. D4C, C3C; 34. D×T.

**32. D×D, P×D; 33. T5C+, C3C; 34. T5AD, T×PA; 35. T8T+, C1A; 36. T4T!.**

Mejor aún que 36. A6T, T×A; 37. T×T, T×P. Las negras perderán los peones de rey y alfil dama. Aunque esta partida no termina con ataque de mate, es evidente que la derrota de las negras se produce a consecuencia del fuerte ataque que destruyó su enroque. Siguió todavía 36. ..., R2C; 37. T×PR, T3TD; 38. T×P, T2C; 39. P5D, T×P; 40. T×P, T×PC?; 41. A4D+, y las negras abandonaron.

## 25. DEFENSA SICILIANA

TOLUSCH - KOTOV  
(XIV Campeonato Ruso)

**1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3R; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3AR; 5. C3AD, P3D; 6. P3CR, C3A; 7. A2C, A2D; 8. C4D2R, P3TD; 9. O-O, P4CD; 10. P3TD, D2A; 11. P3T, A2R; 12. R1T, O-O; 13. P4CR.**

El avance P4CR de las blancas es típico en muchas variantes de la defensa siciliana. Mientras se inicia el ataque de peones para forzar la debilitación del enroque contrario, la amenaza P5C dificulta la liberación P4D de las negras.

**13. ..., R1T.**

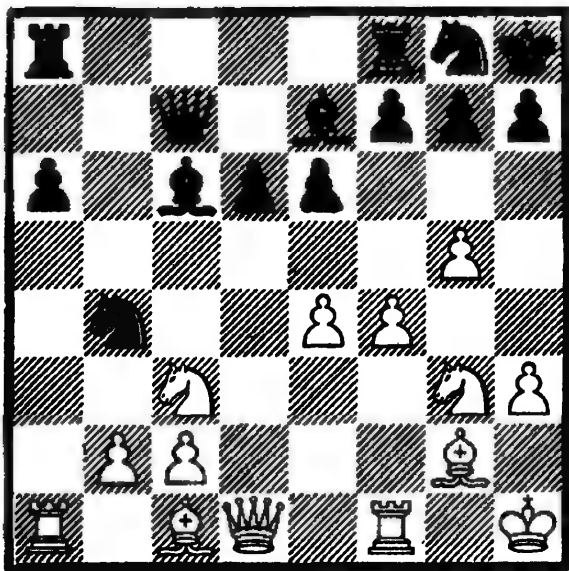
Libera la casilla 1CR para el caballo. Sin embargo, en posiciones análogas es mejor la retirada C1R, que refuerza la defensa de los peones 2CR y 3D al propio tiempo. Con tal idea, y para no dejar incomunicadas las torres, las negras acostumbran a jugar previamente TR1D y luego C1R.

**14. C3C, P5C; 15. P×P, C×PCD; 16. P5C, C1C; 17. P4A, A3AD?.**

Consecuentes con su plan las negras preparan el avance P4D, pero pierden en ello demasiado tiempo, que las blancas aprovechan para re-



agrupar sus piezas para el ataque en el flanco de rey. Ofrecía mejores perspectivas el avance inmediato del PD: 17. ..., P4D!; 18. P×P, P×P; 19. C×P, C×C; 20. D×C, A4CD; 21. T1R, TD1D. A cambio del peón, la posición ha quedado completamente abierta, estando el rey y la dama de las blancas en evidente riesgo.



TOLUSCH - KOTOV

18. C3A2R.

Amenaza 19. P3A, ganando una pieza.

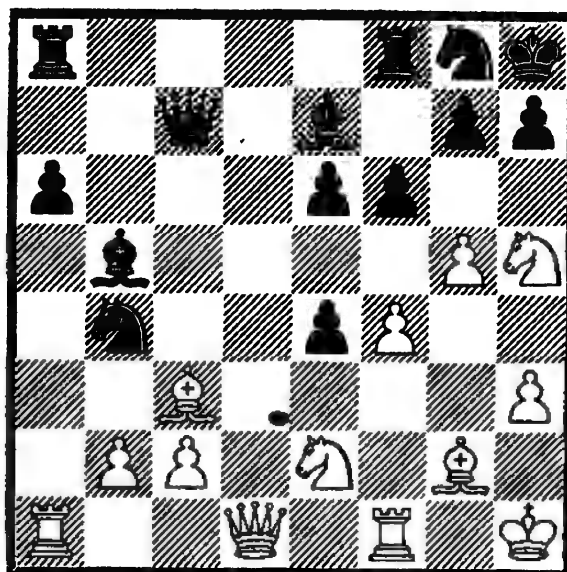
18. ..., A4CD; 19. A2D, P4D.

El peón 2AD no puede ser capturado: 19. ..., C×P; 20. T1AD, TD1D; 21. A3AD, C6R; 22. D4D, ganando pieza.

20. A3AD, P×P; 21. C5T.

Ahora se evidencia la utilidad que rendiría el caballo situado en la casilla 1R. El ataque contra el P2CR fuerza a las negras una debilitación que Tolusch aprovechará magníficamente efectuando un espectacular sacrificio de caballo.

21. ..., P3A.



TOLUSCH - KOTOV

22. C×PC!!.

Consecuencia de la precedente debilitación del PR negro. Si 22. ..., R×C sigue 23. C4D, con la amenaza C×PR+. De las muchas variantes posibles en esta posición, vamos a mencionar las dos más lógicas, aparte la del texto:

a) 23. ..., D2D; 24. D4C, A×T; 25. C×P+, R2A (25. ..., R1T; 26. P6C); 26. A×PR!, R1R (26. ..., D×C; 27. P6C+); 27. T×A, con las amenazas D5T+ (C7C+) y T1D.

b) 23. ..., A5A; 24. A×P, R1T; 25. D5T, A4A; 26. P×P, A4D (26. ..., C×PAR; 27. C×P, A×C; 28. A×T); 27. P7A!, C3AR (27. ..., A×A+; 28. C3A+); 28. D×P+!, C×D; 29. C6R+, etcétera; o bien 25. ..., A3D; 26. P6C, P3T (26. ..., A×T; 27. C×P); 27. P7C+, D×P; 28. T1CR, D2AR; 29. T×C+, ganando.

22. ..., A×C.

Por las variantes analizadas resulta claro que el caballo blanco de 2R desempeñaba un importantísimo papel en el ataque. No resolvía nada 22. ..., TD1D, por 23. C4D!, A×T; 24. D×T y C×PR.

23. D×A, R×C; 24. A×PR, C4D.

Después de 24. ..., R1T; 25. D5T, A3D, ganaría fácilmente 26. A×T, T×A; 27. P×P.

**25. D5T, TR1D.**

O bien 25. ..., T2A; 26. P6C!, P×P; 27. D×P+, R1A; 28. T1CR.

**26. T1CR.**

Ganaba rápidamente 26. D×P+, R1A; 27. P6C, A3D; 28. A5T!, D2CR; 29. A×T, T×A; 30. T×P, etc.

**26. ..., A4A.**

Otras posibilidades:

a) 26. ..., C×A; 27. P×P+, R×P (27. ..., R1A; 28. T×C+); 28. T6C+, R2A; 29. D×P+, R1R; 30. D×C+, R2D; 31. D×PR+.

b) 26. ..., R1A; 27. P6C, P×P; 28. D×P, etc.

**27. P×P+, R1A; 28. T×C+, R×T; 29. A×P+, R1A; 30. D6C, C×P6A.**

Si 30. ..., D2A, sigue 31. D6T+, R1R; 32. A6C, etc.

**31. D×C+, D2A; 32. D6T+, R2R; 33. D5C+, R2D; 34. D×A, D×A.**

Para no quedar en inferioridad material, además de la posicional. Ahora sigue un curioso viaje de regreso del rey negro a su punto de partida.

**35. T1D+, R1R; 36. D6A+, R1A; 37. A4C+, R2A; 38. D7A+, R3C; 39. P5A+!, R3T.**

O bien 39. ..., P×P; 40. T1C+, R3T; 41. D4A+.

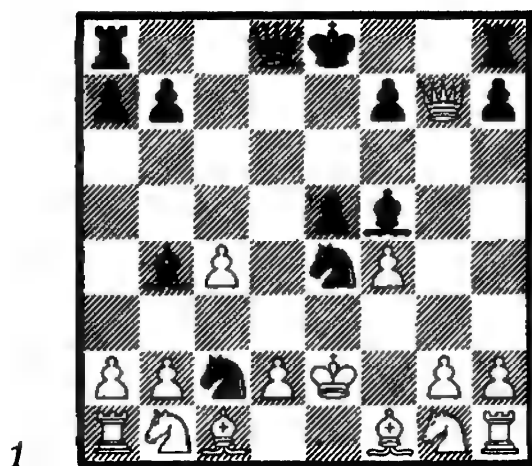
**40. D4A+, R2C; 41. D5C+.** Las negras abandonaron.

## EJERCICIOS PRÁCTICOS DEL CAPÍTULO

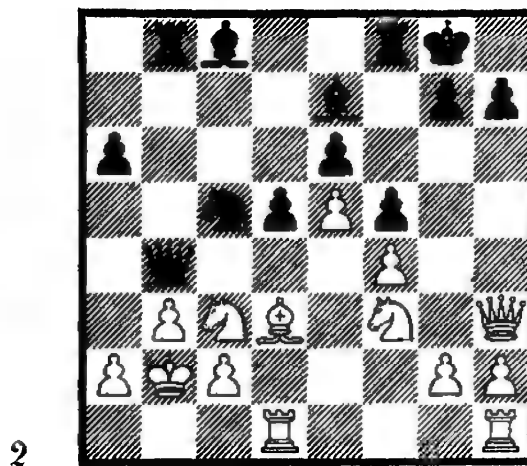
### «EL ATAQUE CONTRA EL REY»

(Las soluciones en las páginas 286-294)

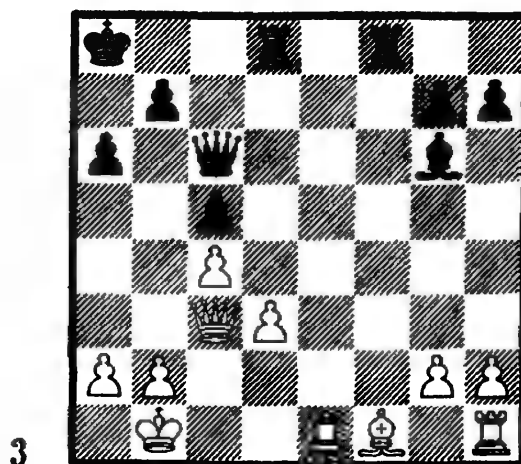
#### I. EL JAQUE



Las negras juegan y ganan.

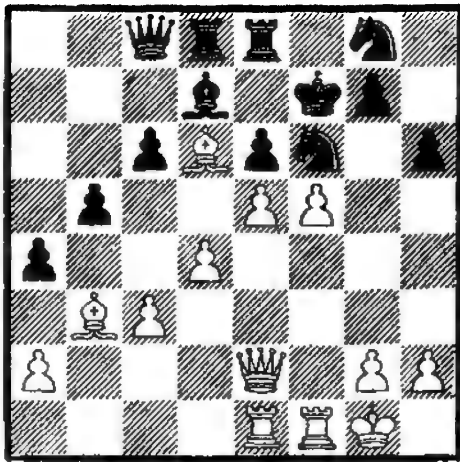


Las negras juegan y ganan.



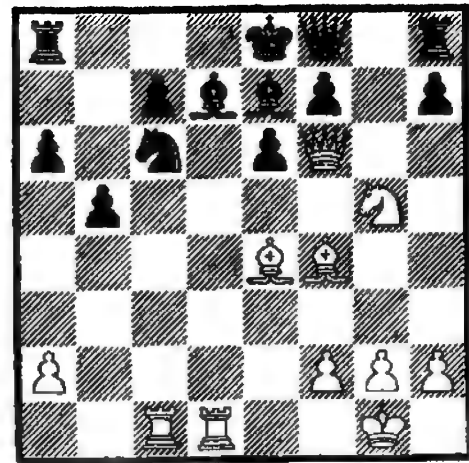
Las negras juegan y ganan.

4



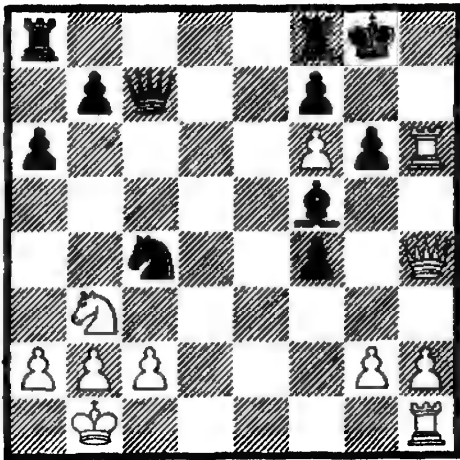
Las blancas juegan y fuerzan un rápido mate.

5



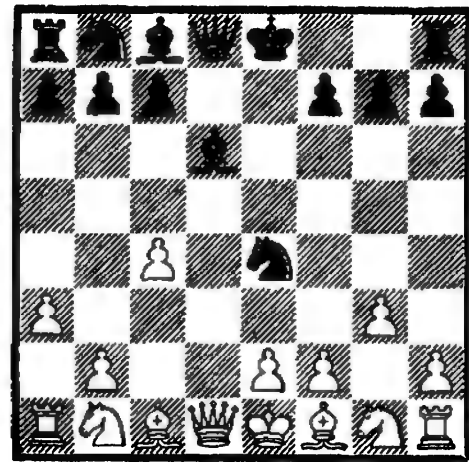
Las blancas juegan y ganan.

6



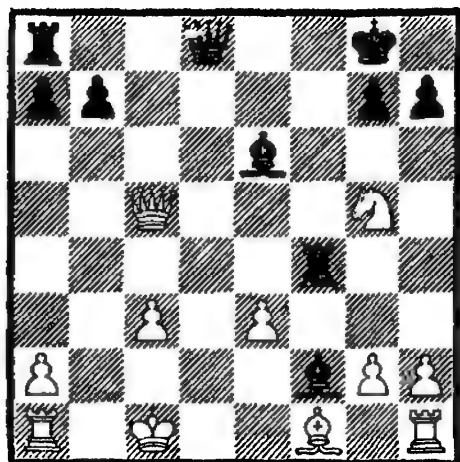
¿Pueden las negras impedir el mate?

7



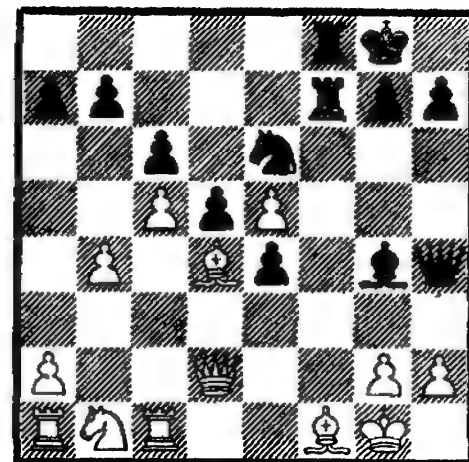
Las negras juegan y logran decisiva ventaja material.

8



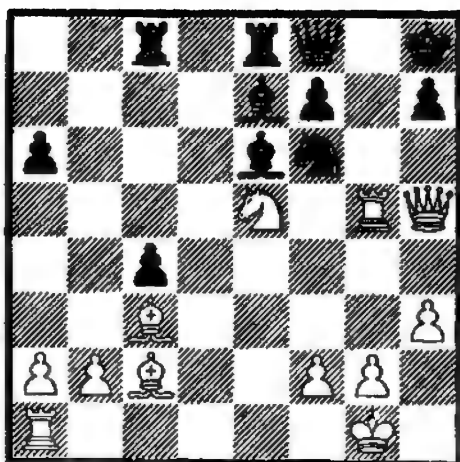
Las negras juegan y ganan.

9



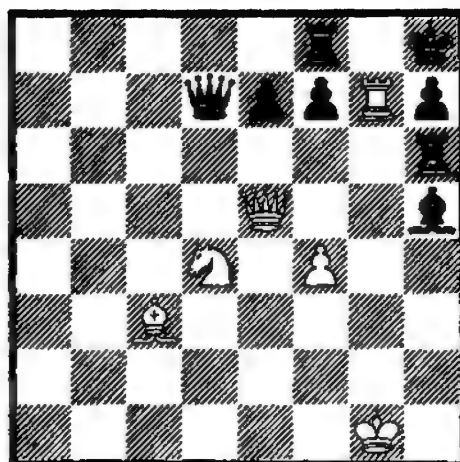
Las negras juegan y recuperan la pieza sacrificada.

10



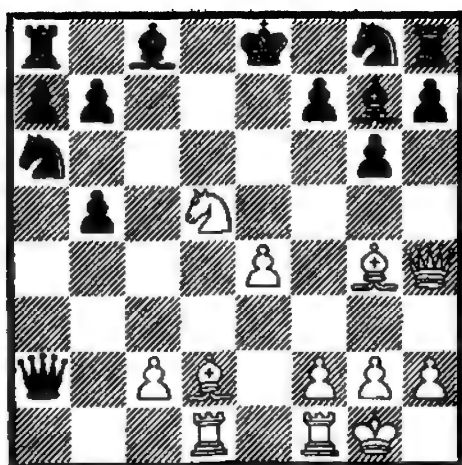
Las blancas dan mate en dos jugadas.

11



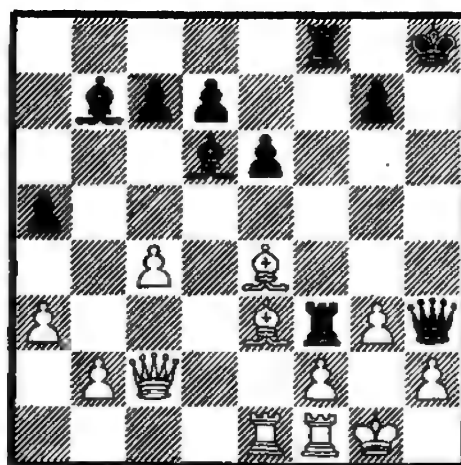
Las blancas dan mate en cuatro jugadas.

12



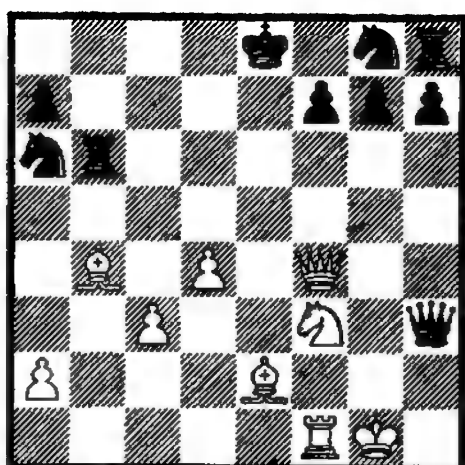
Las blancas dan mate en cuatro jugadas.

13



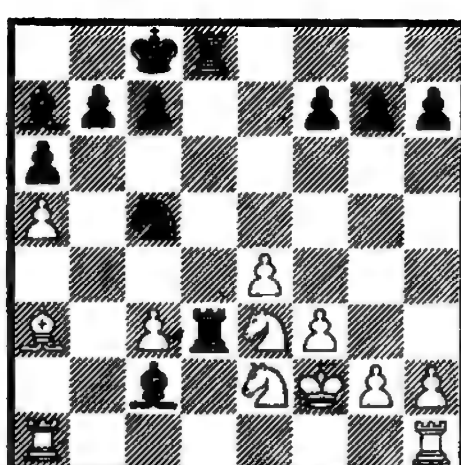
Las negras juegan y ganan rápidamente.

14



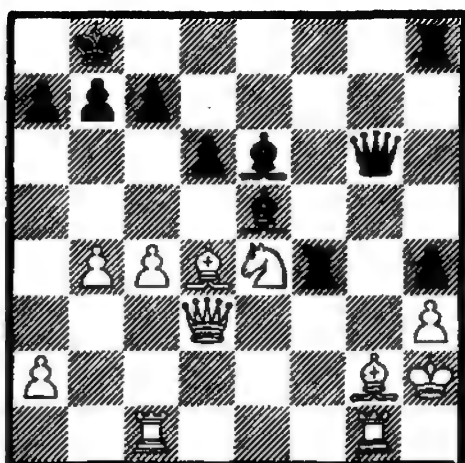
Juegan las blancas y ganan.

15



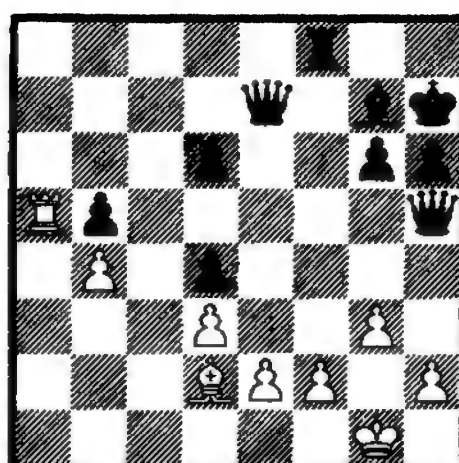
¿Pueden las blancas capturar el alfil?

16



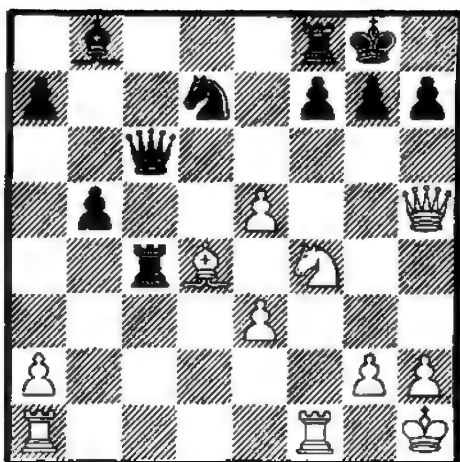
Las negras juegan y ganan.

17



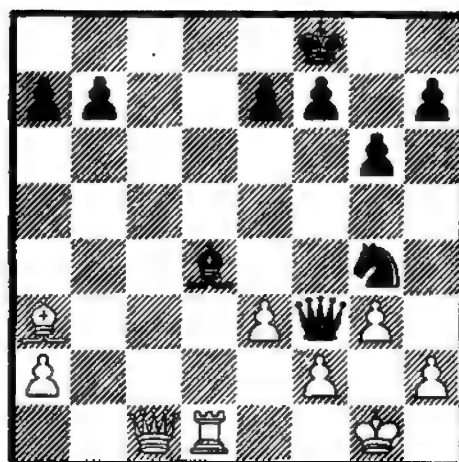
¿Pueden salvarse las negras?

18



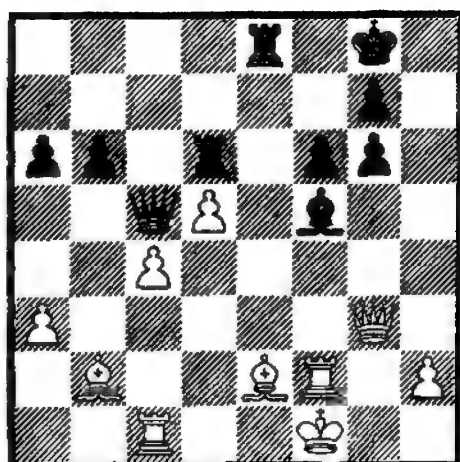
En tan difícil posición (debilidad del P5R) las blancas fuerzan tablas. ¿De qué manera?

19



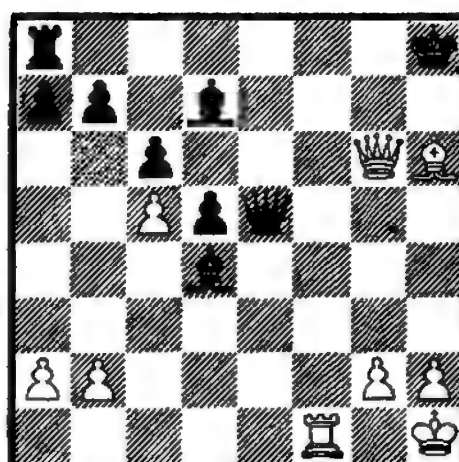
¿Cómo prosiguieron las blancas?

20



Con una pieza de ventaja las blancas continuaron 1. A4D. ¿Es buena esta jugada?

21

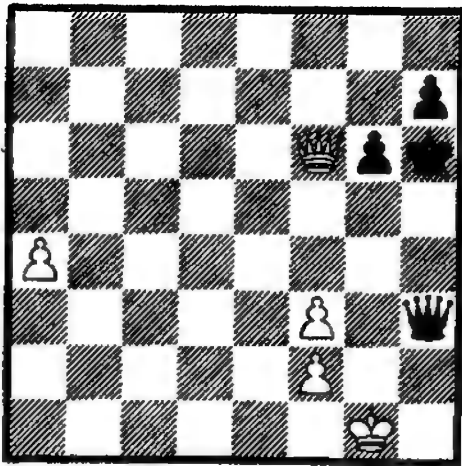


¿Cómo prosiguieron el ataque las blancas?



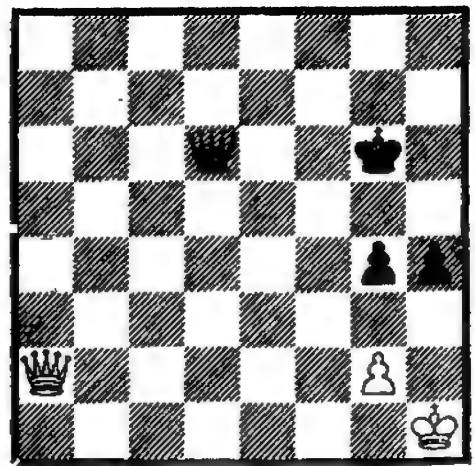
## II. EL REY «AHOGADO»

22



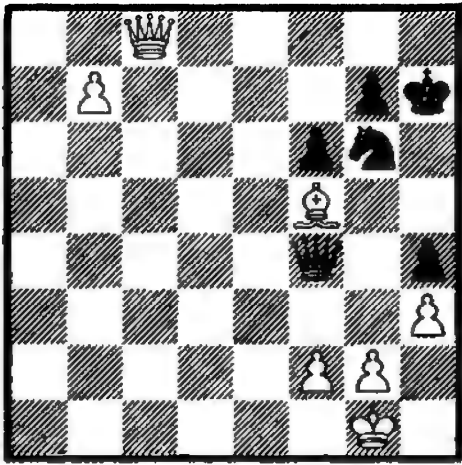
¿Cómo consiguieron las negras, que son mano, anular el libre P4TD blanco?

23



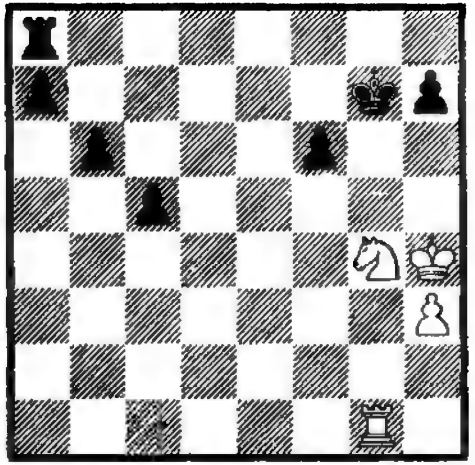
Juegan las blancas. ¿Pueden rehuir las negras el jaque perpetuo?

24



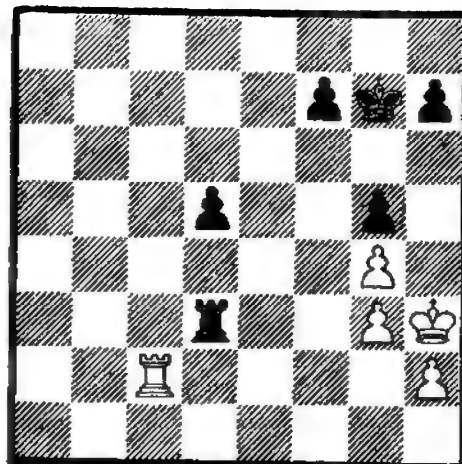
Las negras jugaron 1. ..., D7D. ¿Pueden las blancas responder 2. P8C=D?

25



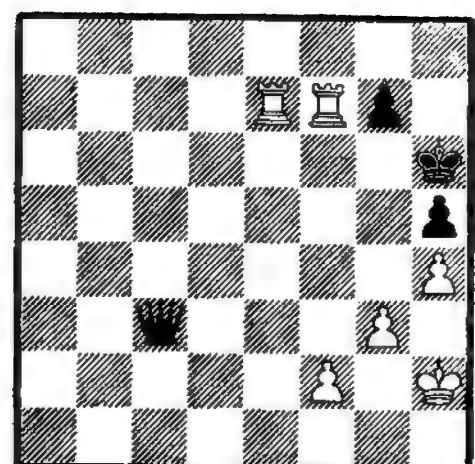
¿Pueden salvarse las blancas, a pesar de la masa de peones libres adversarios?

26



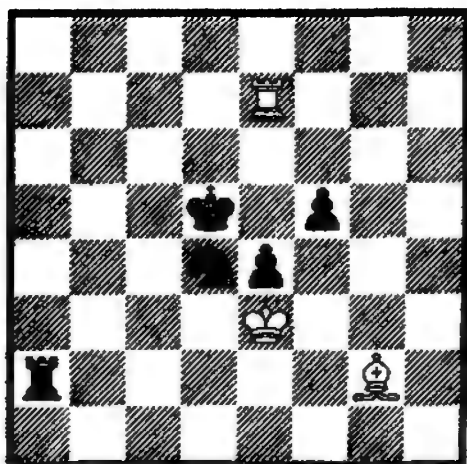
Juegan las blancas. ¿Pueden ganar las negras?

27



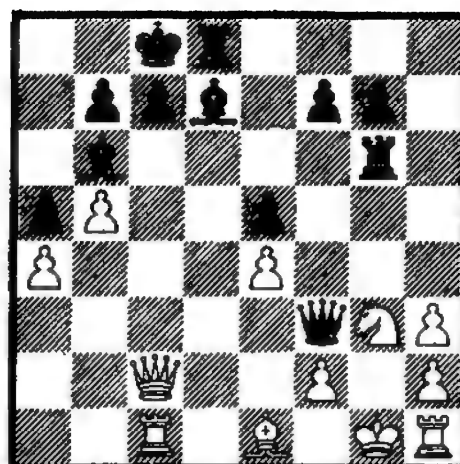
¿Pueden las blancas, que son mano, ganar el PCR negro?

28



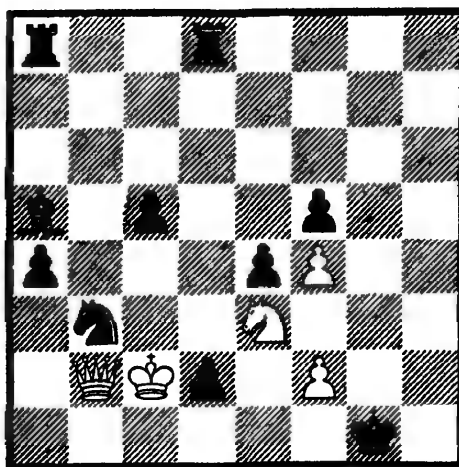
¿Pueden salvarse las blancas?

29



¿Pueden frustrar las blancas la jugada  
A×PT de las negras?

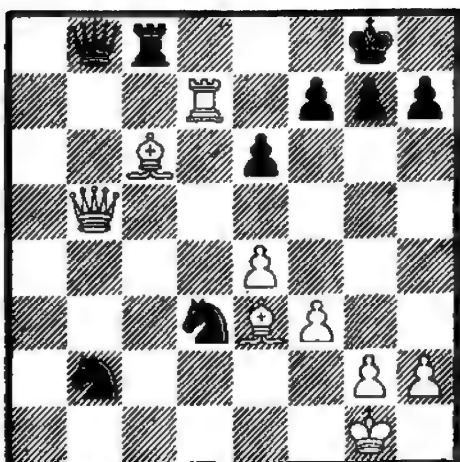
30



¿Hay salvación para las blancas?

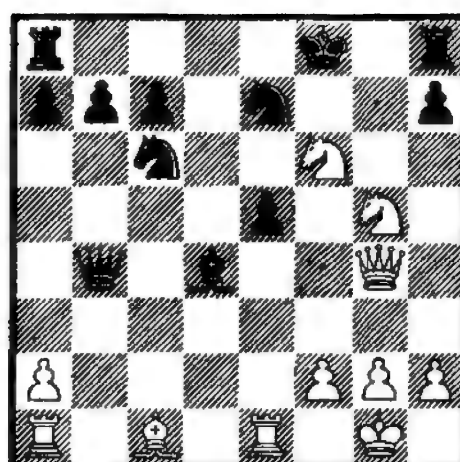
### III. TÍPICAS COMBINACIONES DE MATE

31



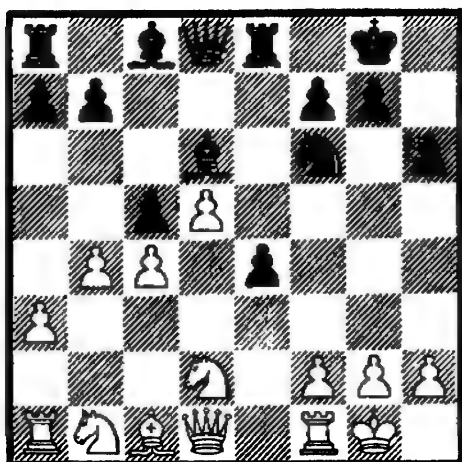
Las blancas siguieron 1. A7C. ¿Es buena  
esta jugada?

32



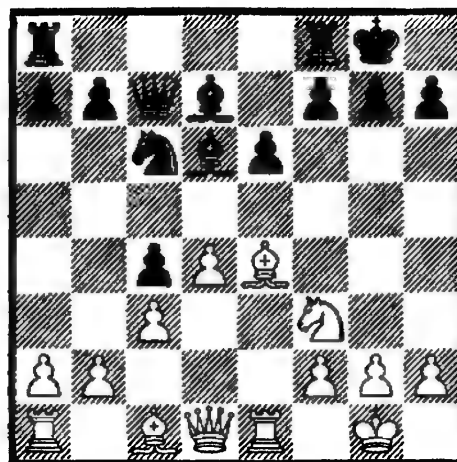
Las blancas juegan y ganan.

33



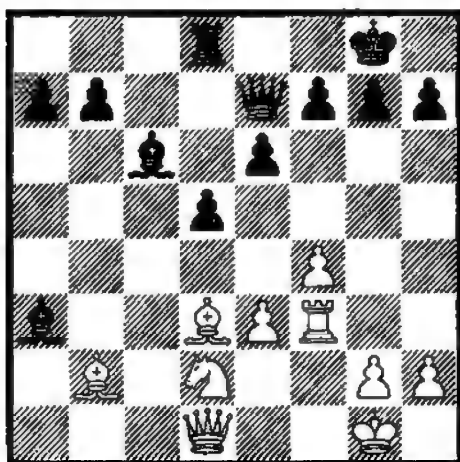
Las negras juegan y ganan.

34



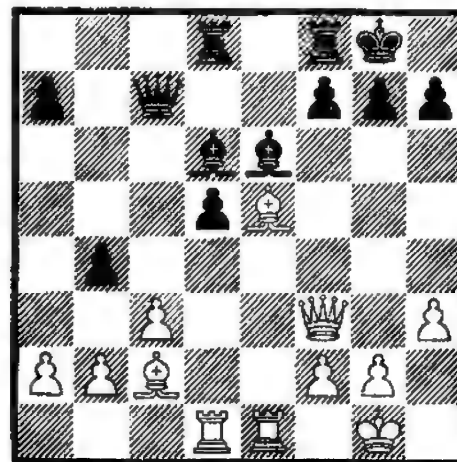
Juegan las blancas. ¿Sería correcto el sacrificio A x P+?

35



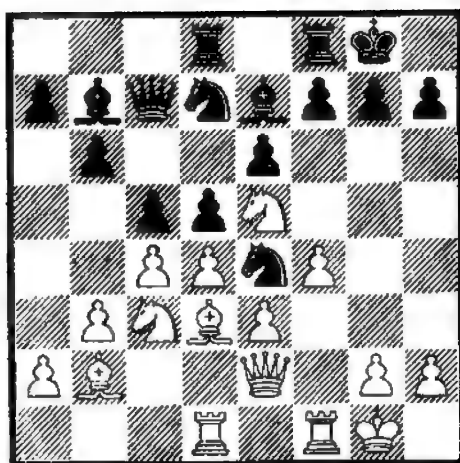
Las blancas juegan y ganan.

36



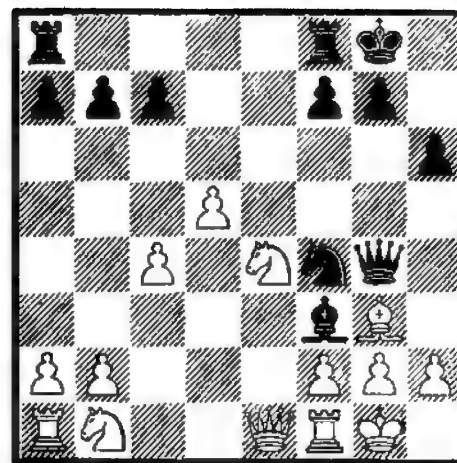
Las blancas juegan y ganan.

37



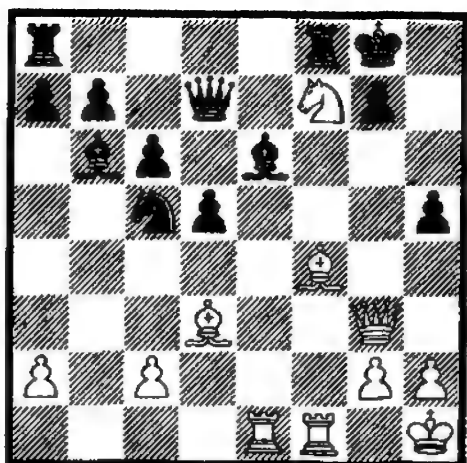
Las blancas juegan y ganan.

38



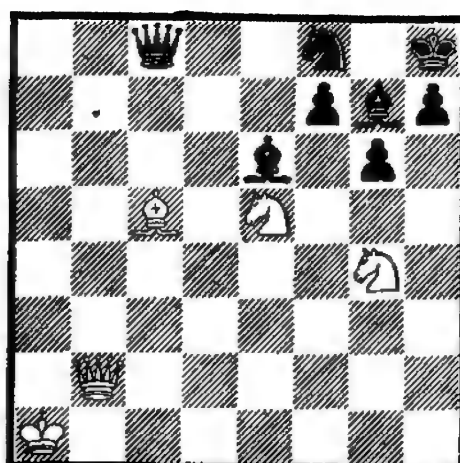
Después de la siguiente jugada de las negras las blancas abandonaron.

39



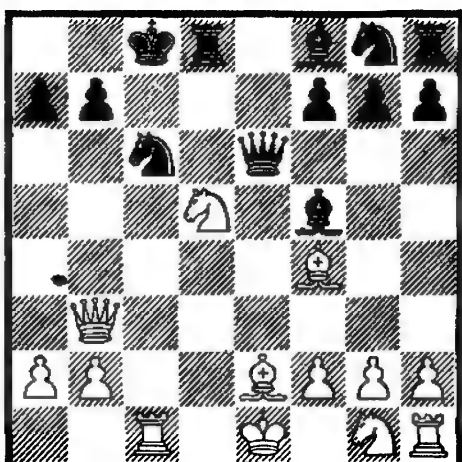
Las blancas dan mate en tres jugadas.

40



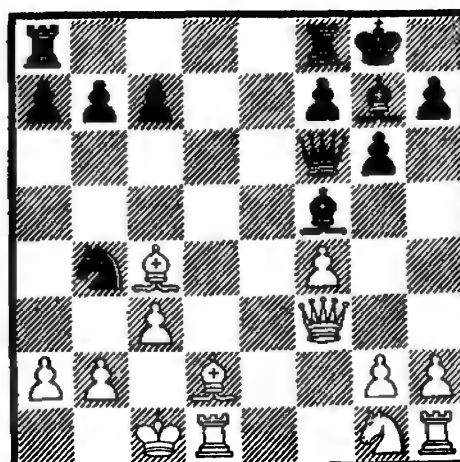
Las blancas dan mate en cuatro jugadas.

41



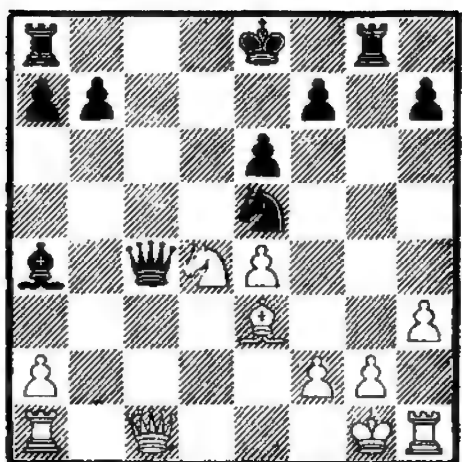
Las blancas juegan y ganan.

42



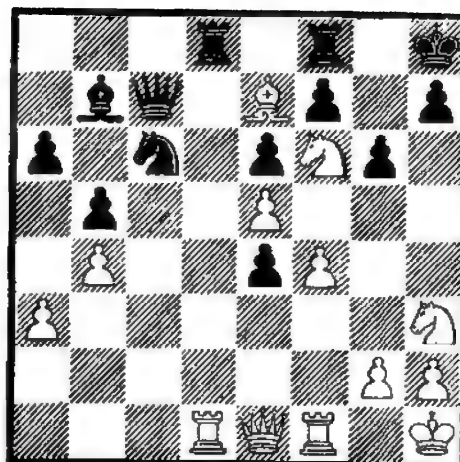
Las negras juegan y ganan.

43



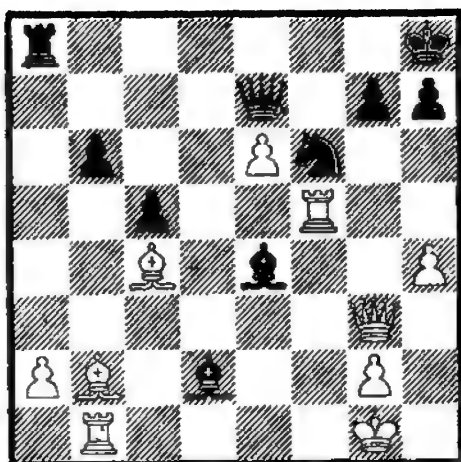
Juegan las negras y ganan una pieza.

44



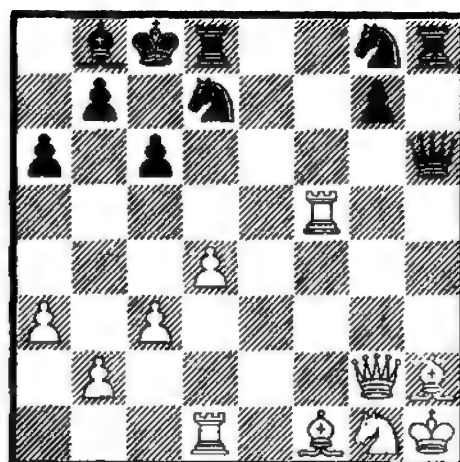
Las negras jugaron 1. ..., T×T. ¿Es preciso para las blancas capturar esta torre?

45



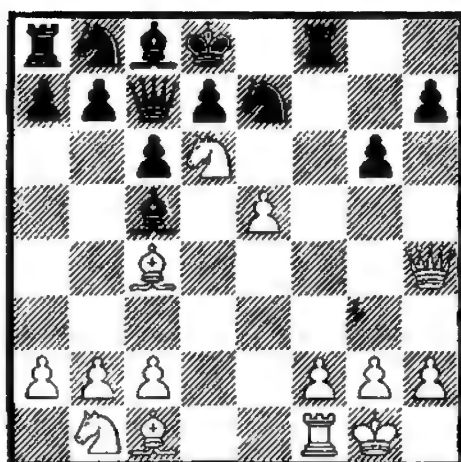
Las blancas juegan y ganan.

46



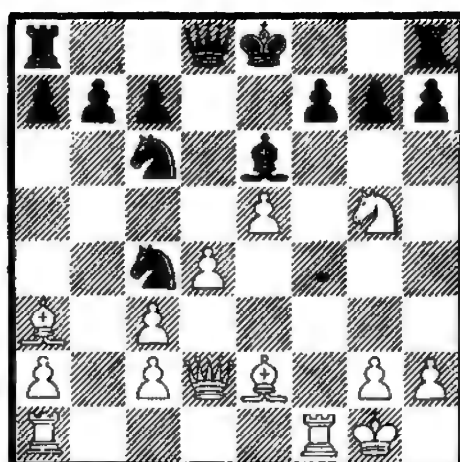
Las blancas juegan y ganan.

47



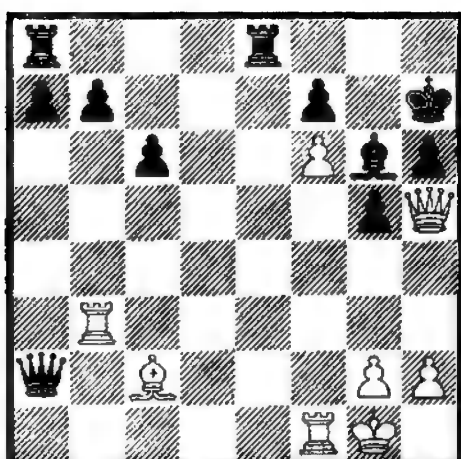
Las blancas dan mate en cuatro jugadas.

48



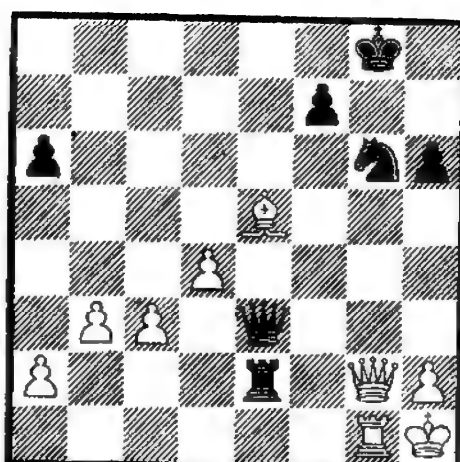
Las blancas juegan y ganan.

49



Juegan las blancas y fuerzan un mate rápido.

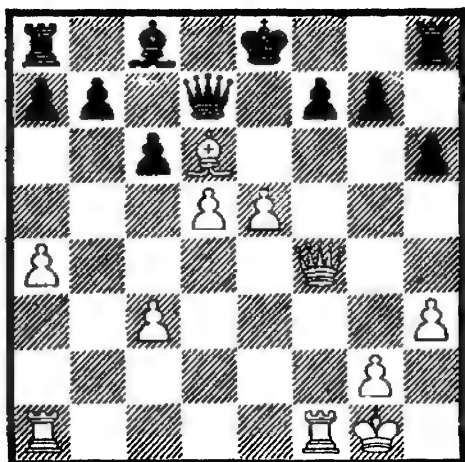
50



Las blancas dan mate en tres jugadas.

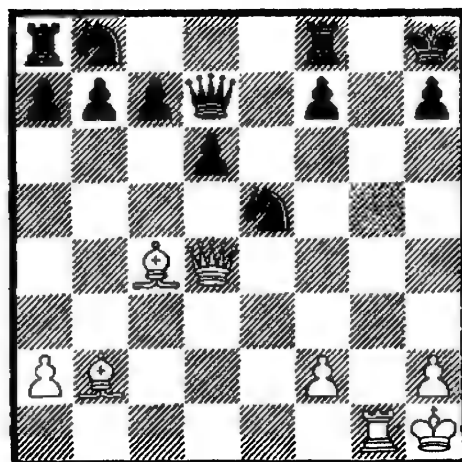


51



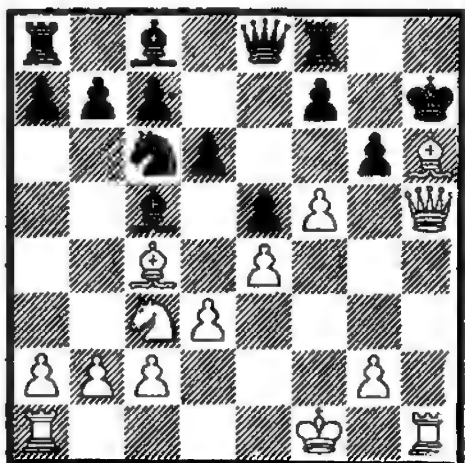
Las blancas juegan y ganan.

52



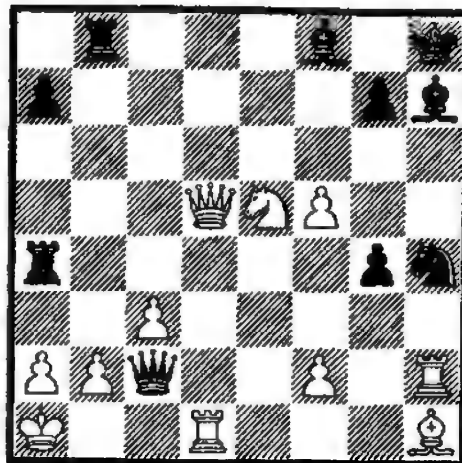
Las blancas dan mate en cuatro jugadas.

53



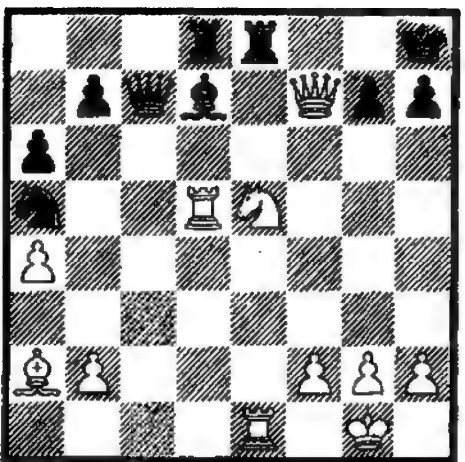
Las blancas dan mate en dos jugadas.

54



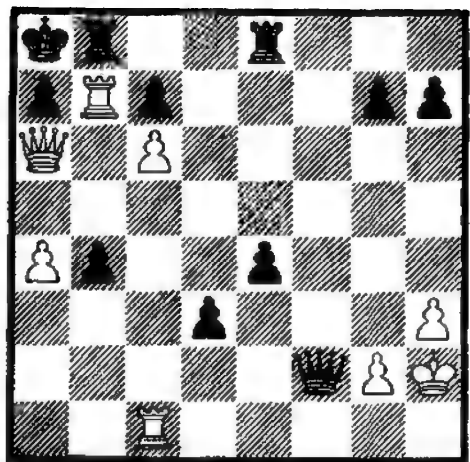
Las blancas dan mate en seis jugadas.

55



Las blancas dan mate en tres jugadas.

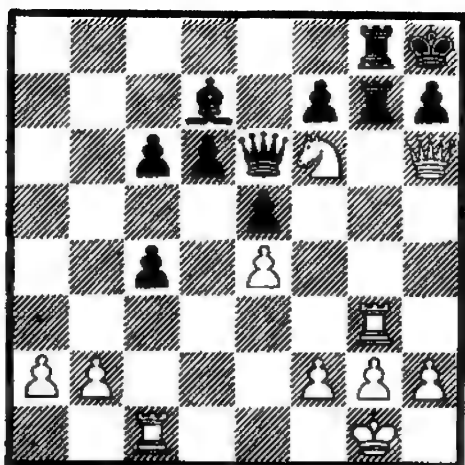
56



Las blancas juegan y ganan.

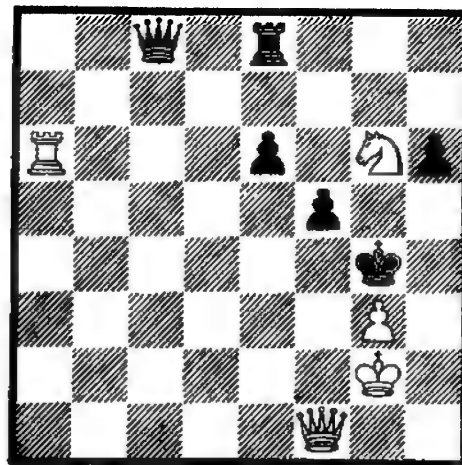


57



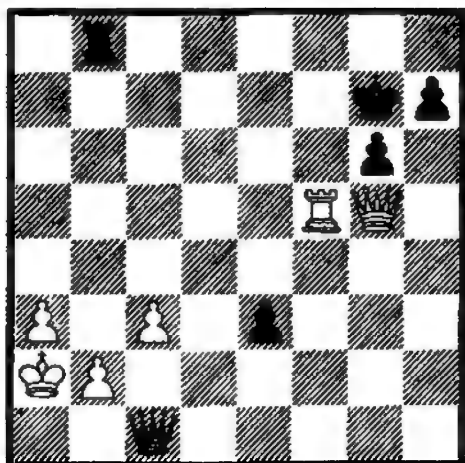
Las blancas dan mate en dos jugadas.

58



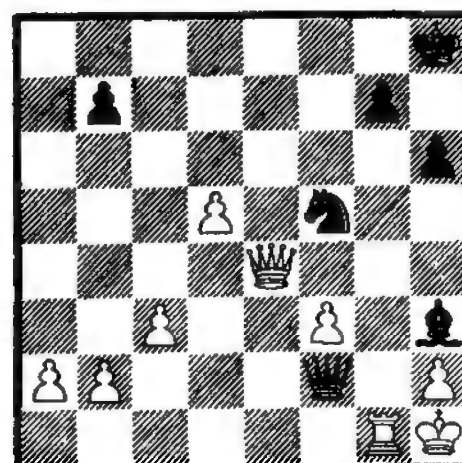
Las blancas dan mate en cuatro jugadas.

59



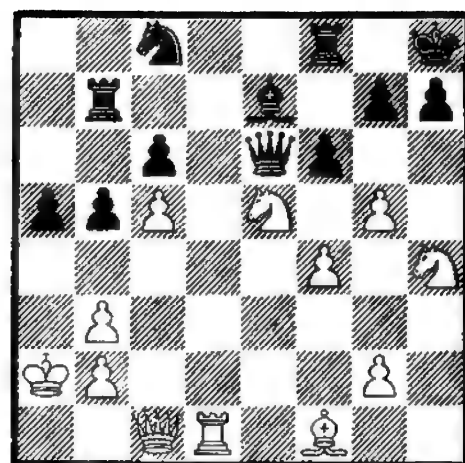
¿Pueden ganar las blancas?

60



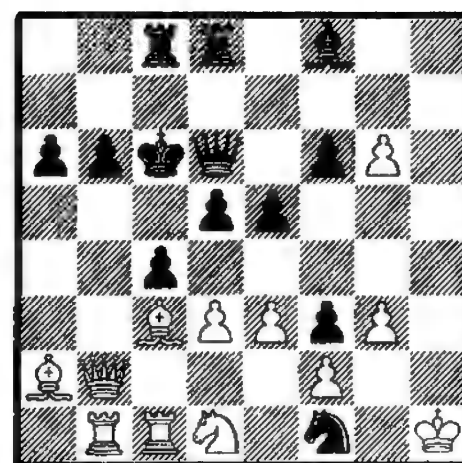
Las negras dan mate en cuatro jugadas.

61



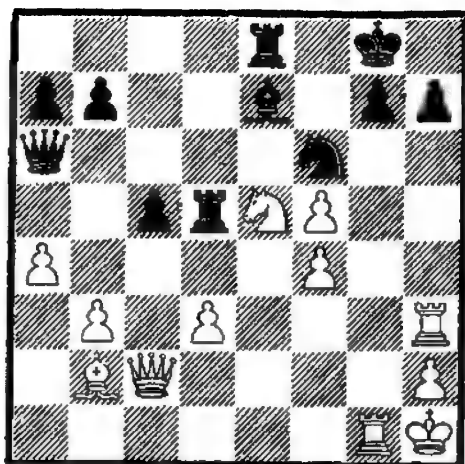
Las blancas juegan y ganan.

62



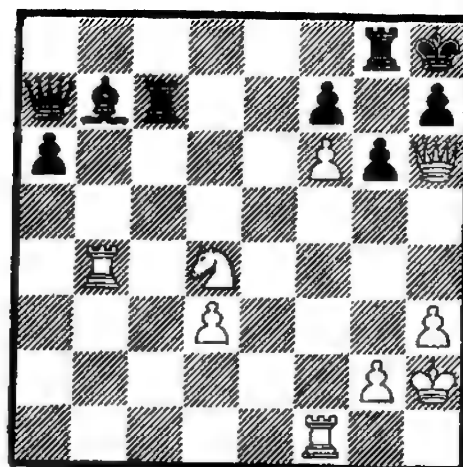
¿Pueden las negras ocupar oportunamente, para el ataque, la importante columna torre rey?

63



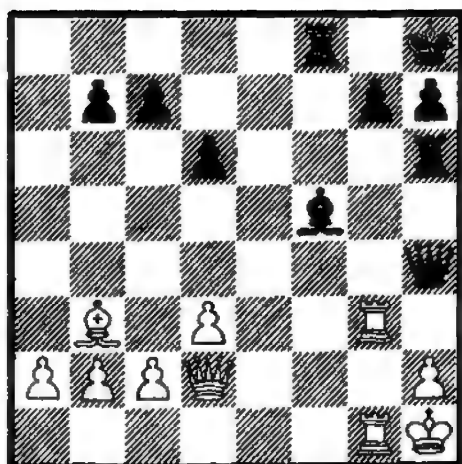
Las blancas fuerzan un rápido mate.

64



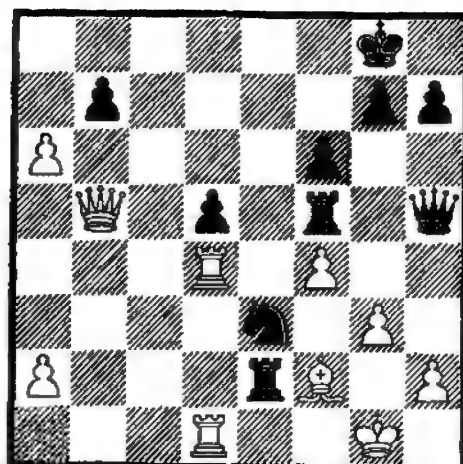
¿Cómo prosiguieron el ataque las blancas?

65



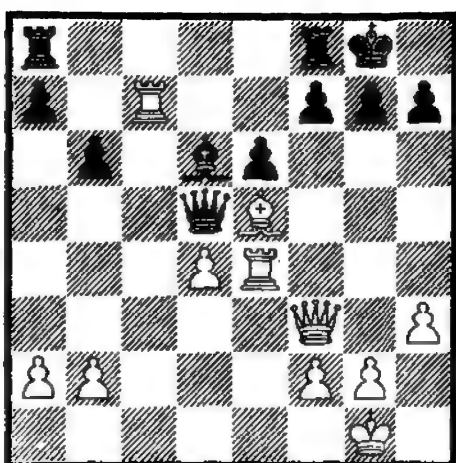
Las negras fuerzan un rápido mate.

66



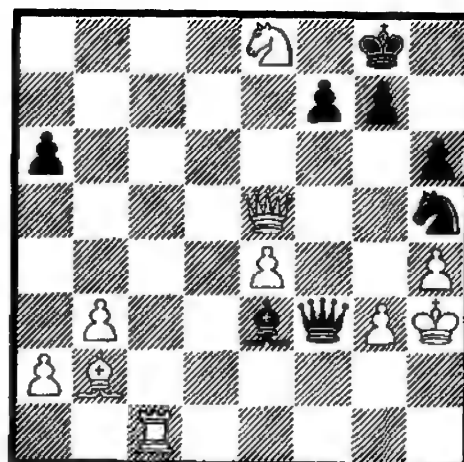
Las negras fuerzan un rápido mate.

67

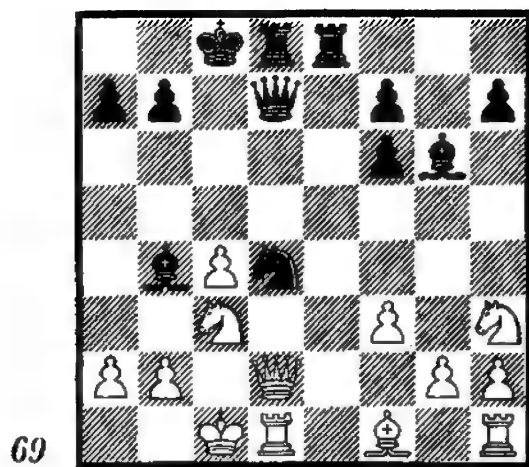


Las blancas juegan y ganan.

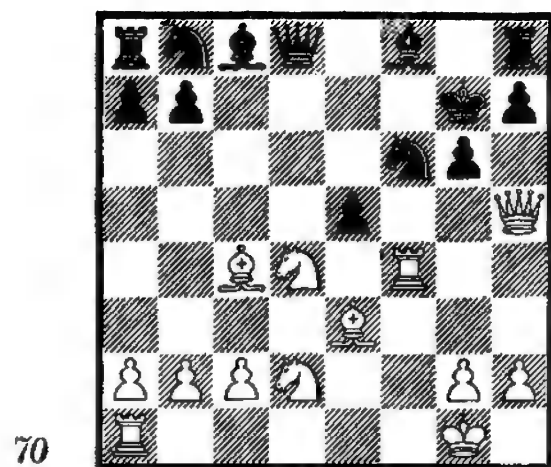
68



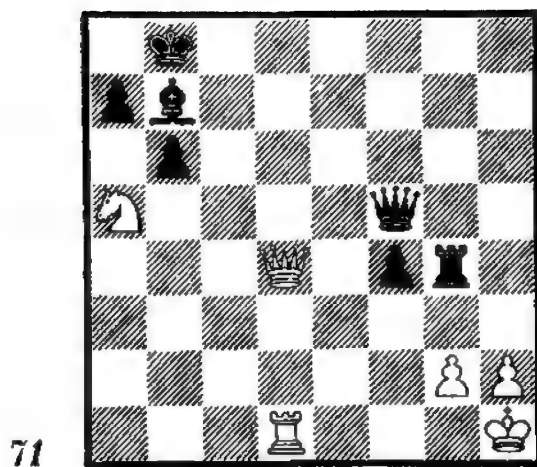
Las blancas dan mate en cinco jugadas.



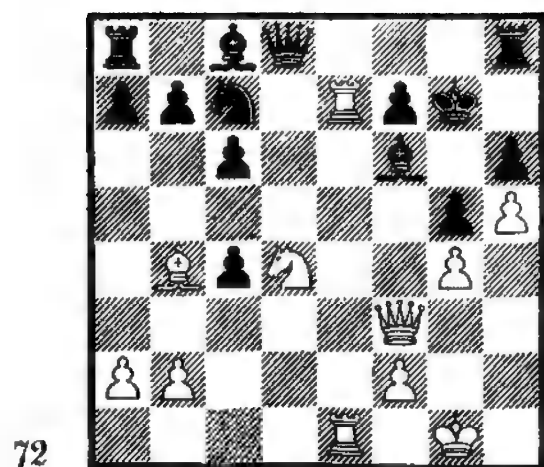
Las blancas dan mate en cinco jugadas.



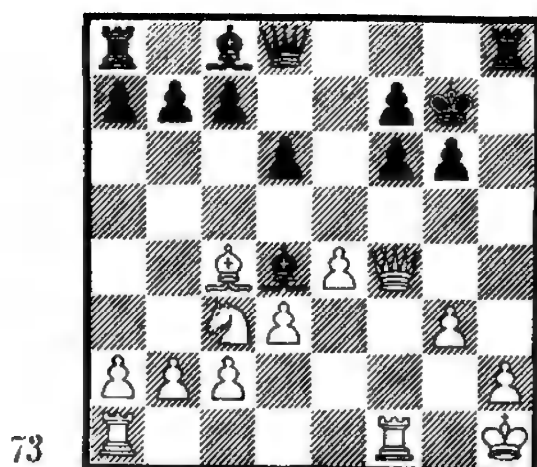
Las blancas juegan y ganan.



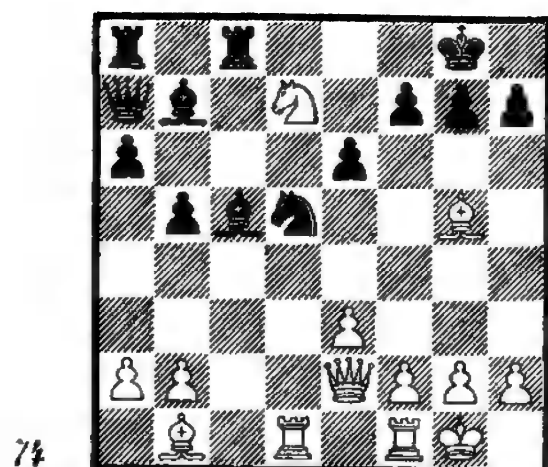
Las blancas juegan y ganan.



Las blancas juegan y ganan.

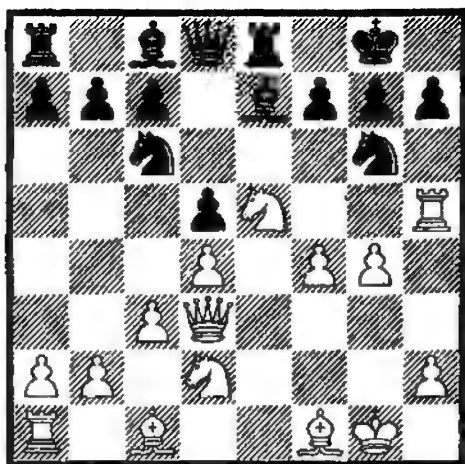


Las negras ganan rápido.



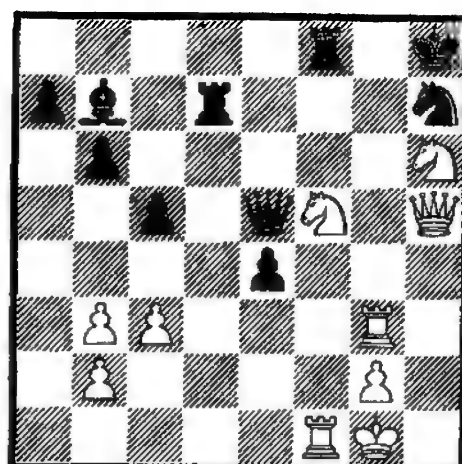
**¿Qué continuación de ataque eligieron las negras?**

75



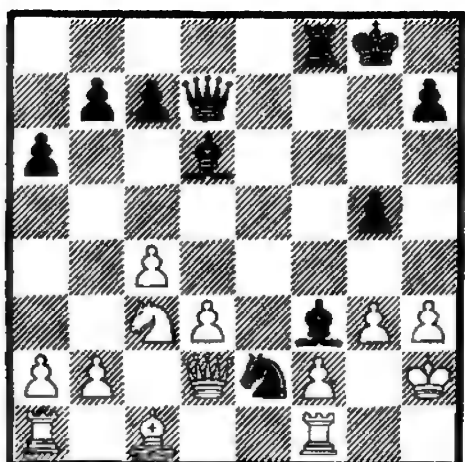
Las blancas jugaron 1. C2D4A. ¿Pueden las negras capturar este caballo?

76



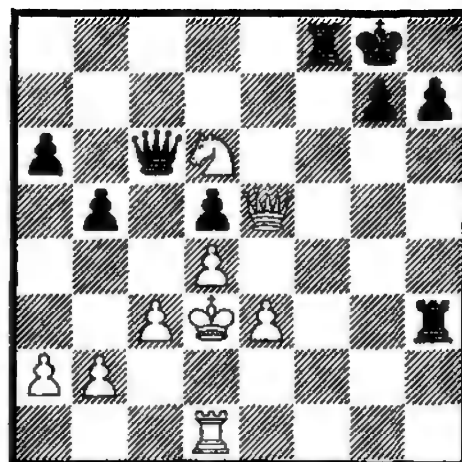
Las blancas ofrecieron tablas. ¿Fue justa esta decisión?

77



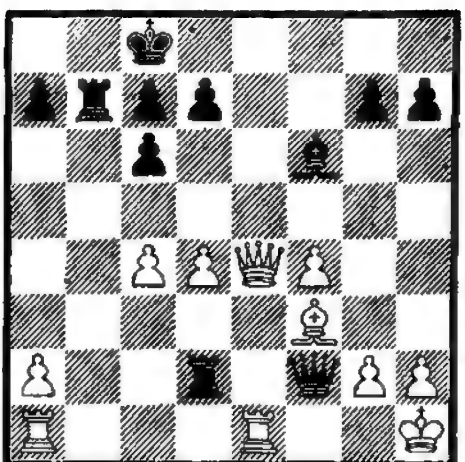
Las negras juegan y ganan.

78



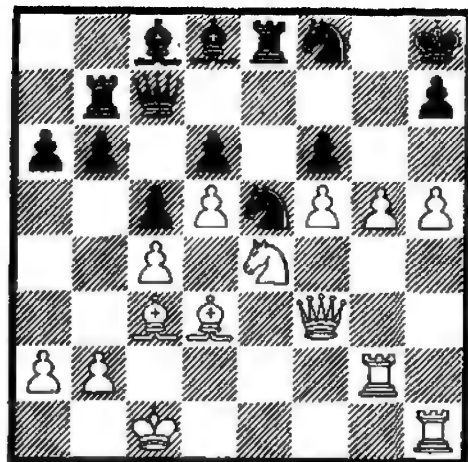
Las negras jugaron 1. ..., T7A. ¿Se pierde con ello la T6TR?

79



Las blancas dan mate en seis jugadas.

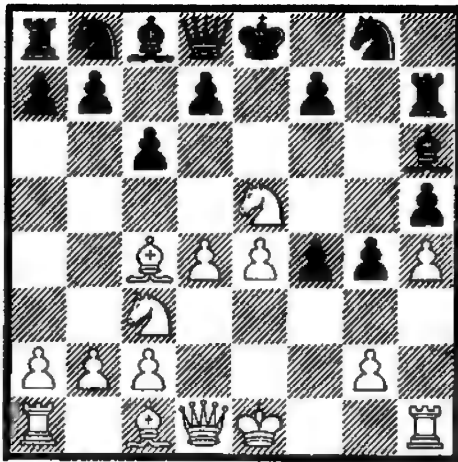
80



¿Qué continuación de ataque eligieron las blancas?

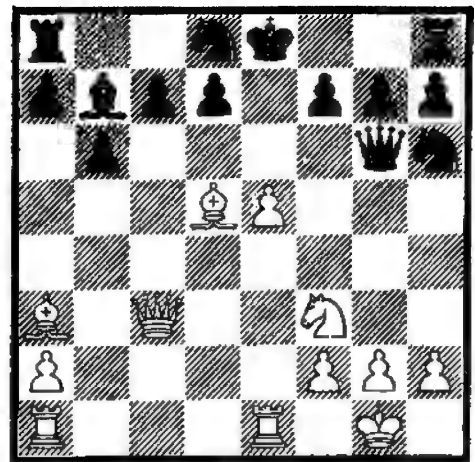
#### IV. EL REY EXPUESTO

81



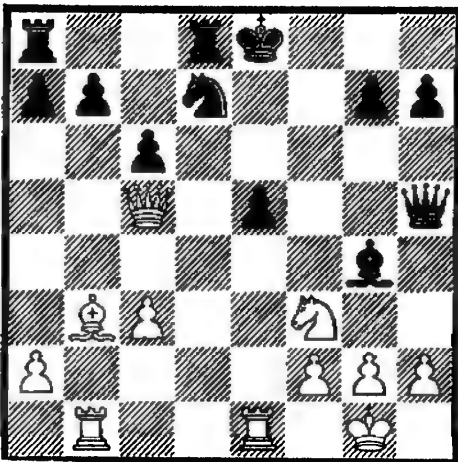
¿Cómo las blancas iniciaron el ataque contra el rey?

82



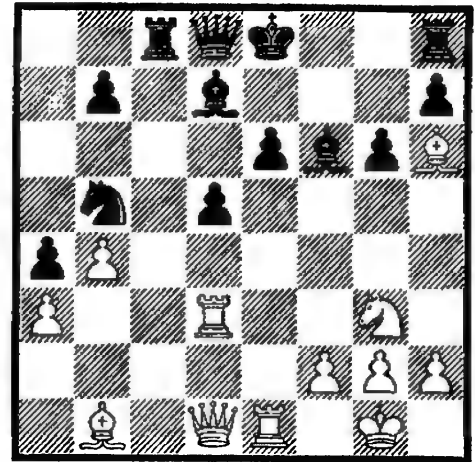
Las blancas juegan y ganan.

83



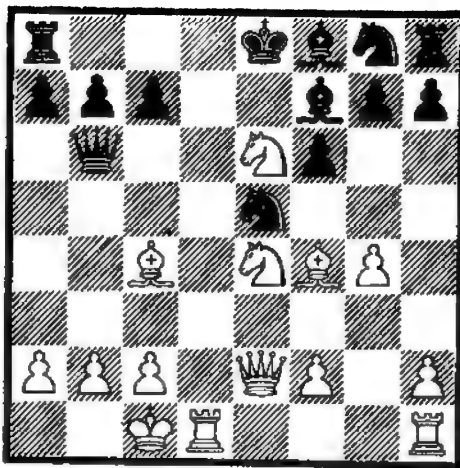
¿Cómo prosiguieron el ataque las blancas?

84



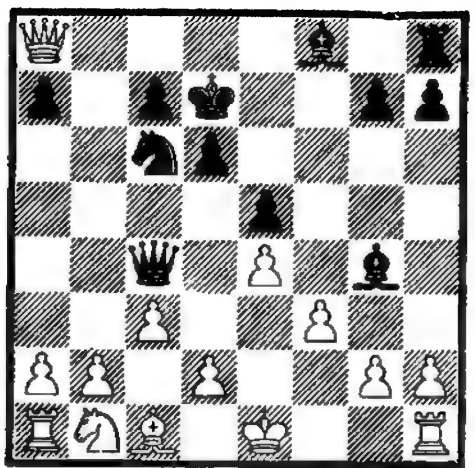
Las blancas juegan y ganan.

85



Las blancas juegan y ganan.

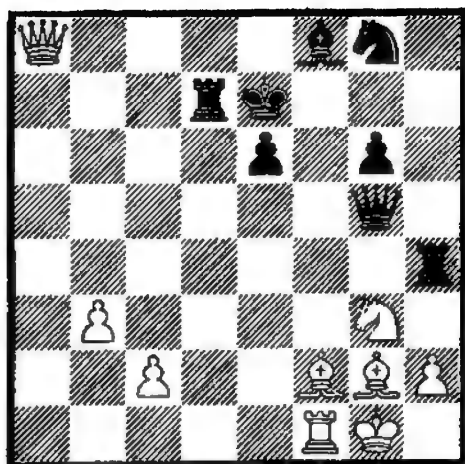
86



Las negras juegan y ganan.

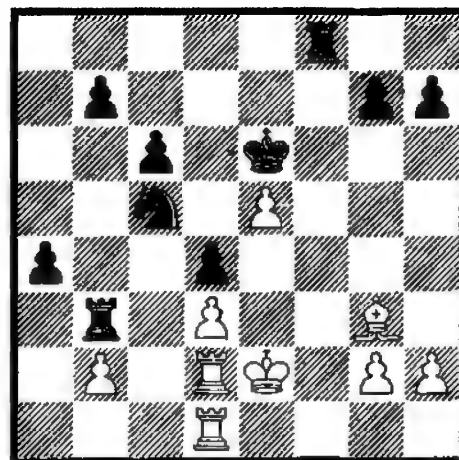


87



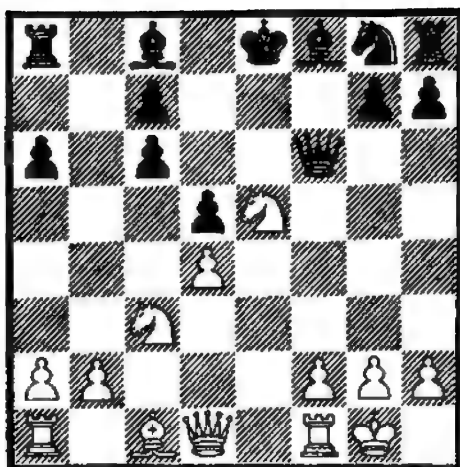
Las blancas juegan y ganan.

88



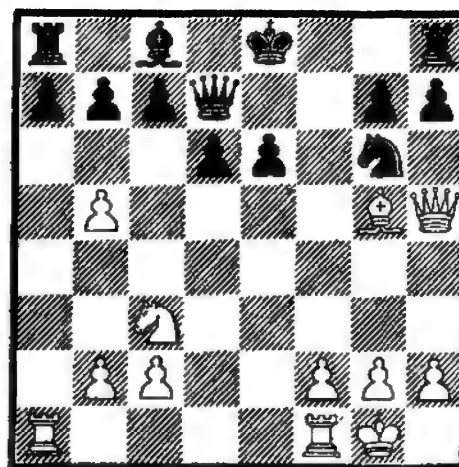
Las negras juegan y ganan.

89



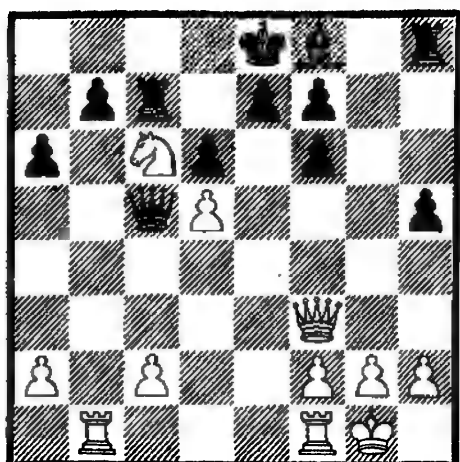
¿Cómo aprovecharon las blancas el retraso de desarrollo de su adversario?

90



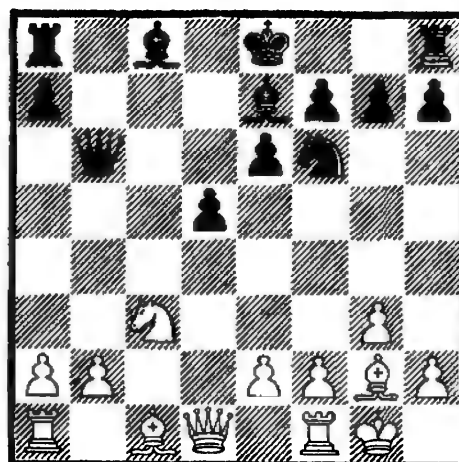
Las blancas jugaron 1. P6C. ¿Cómo prosiguieron después de 1. ..., PA×P?

91



Las blancas juegan y ganan.

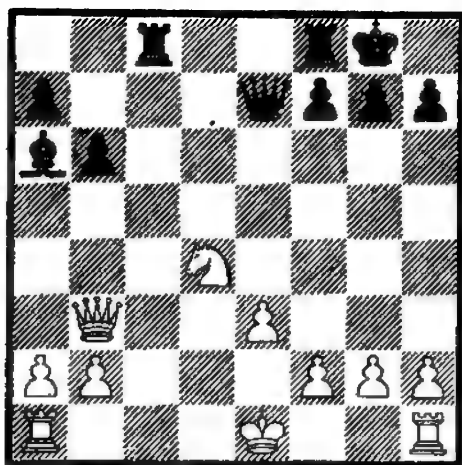
92



¿Cómo prosiguieron las blancas?

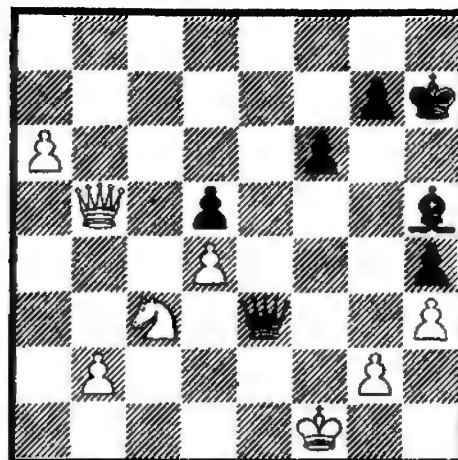


93



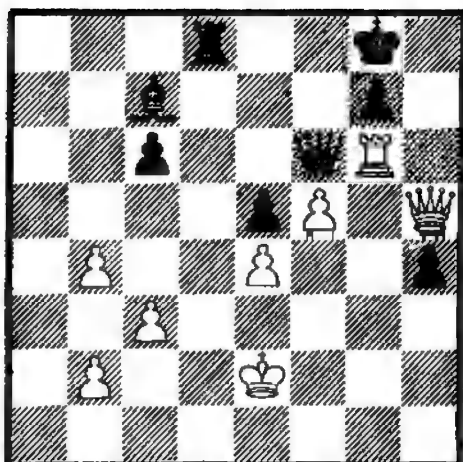
Juegan las blancas. ¿Cómo completaron el desarrollo?

94



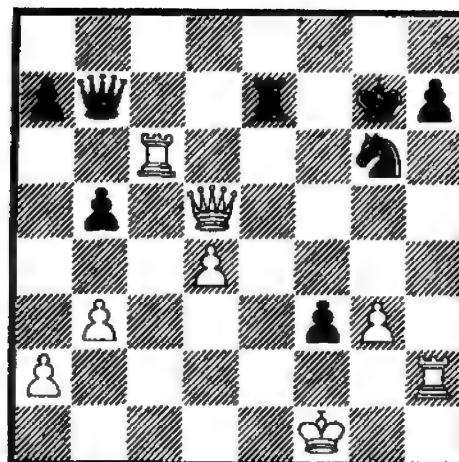
Las negras hicieron tablas por jaque perpetuo. ¿Tenían mejor?

95



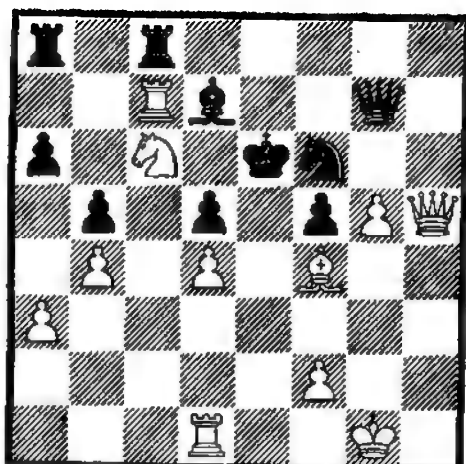
¿Cómo impidieron las negras el amenazador ataque?

96



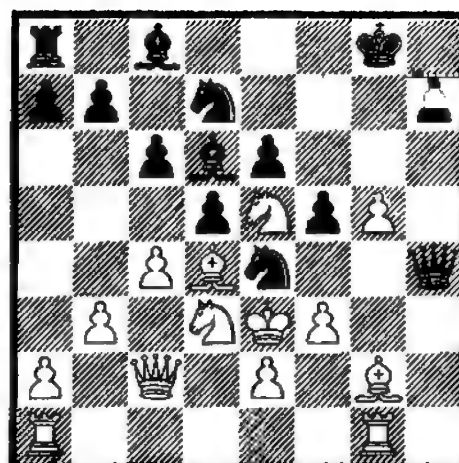
Las blancas juegan y ganan.

97



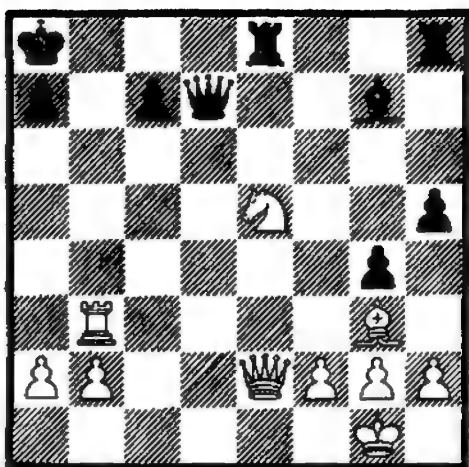
Las blancas juegan y ganan.

98



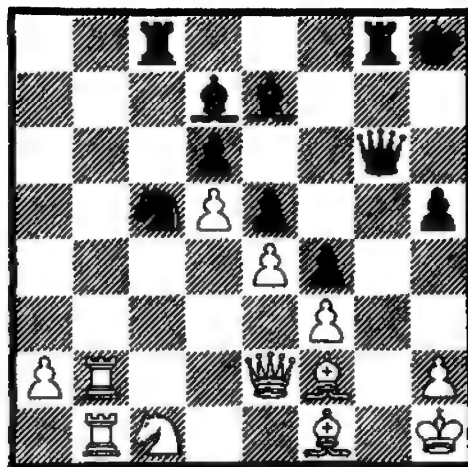
Las negras juegan y ganan.

99



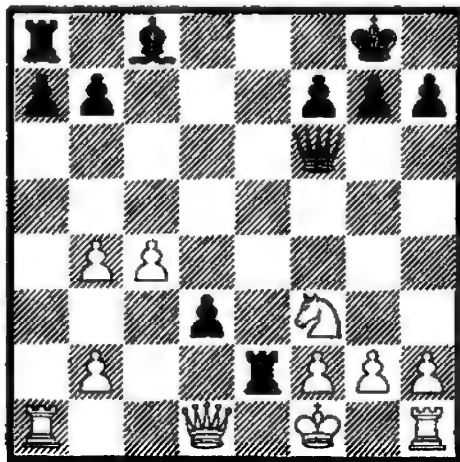
Las blancas juegan y ganan.

100



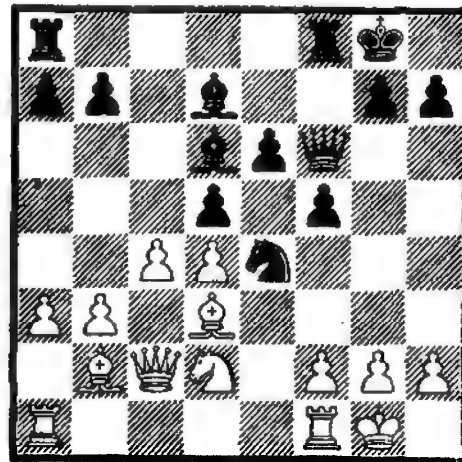
¿Cómo prosiguieron las negras el ataque?

101



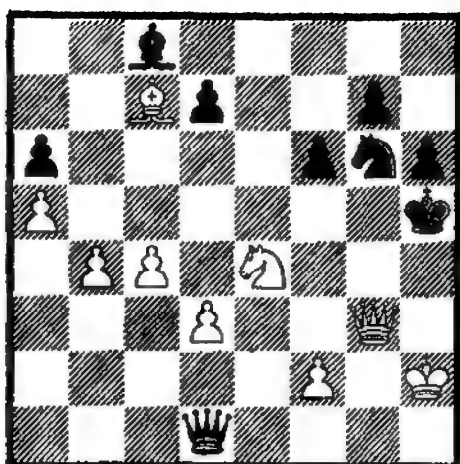
Las negras juegan y ganan.

102



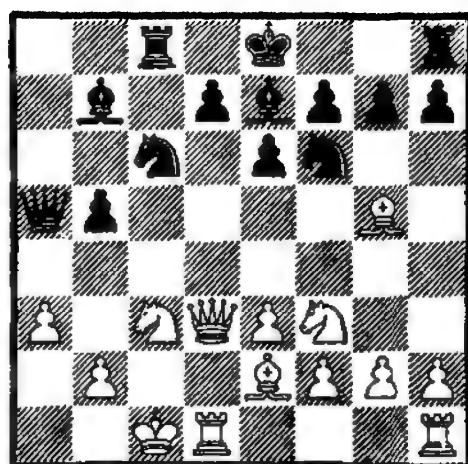
¿Pueden las negras sacrificar el alfil,  
A×PT+?

103



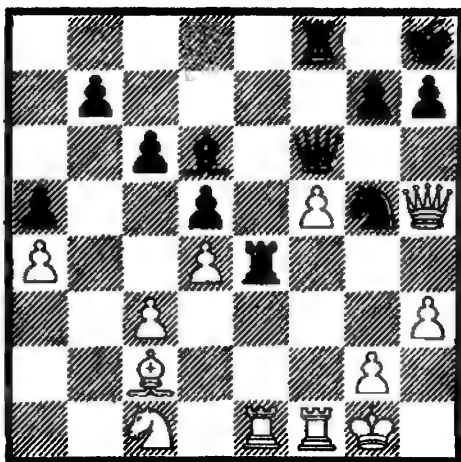
Juegan las negras. ¿Cuál de los dos reyes  
está más expuesto?

104



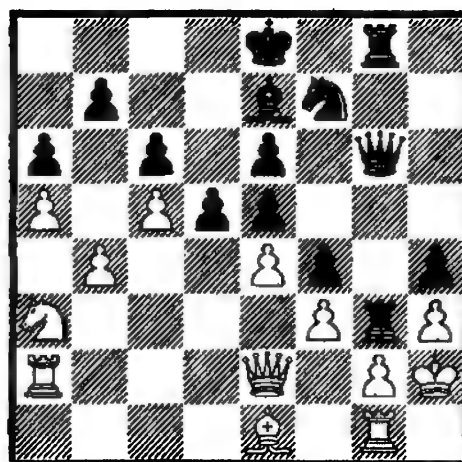
¿Cómo ha de continuar el ataque de las  
negras?

105



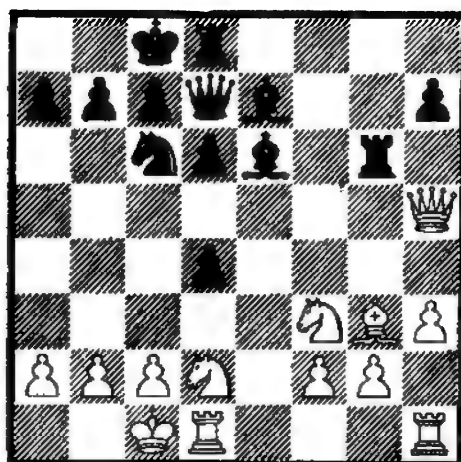
Juegan las negras y logran un duro ataque.

106



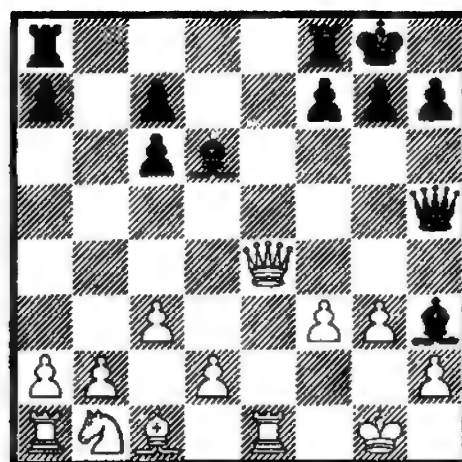
Juegan las negras y ganan.

107



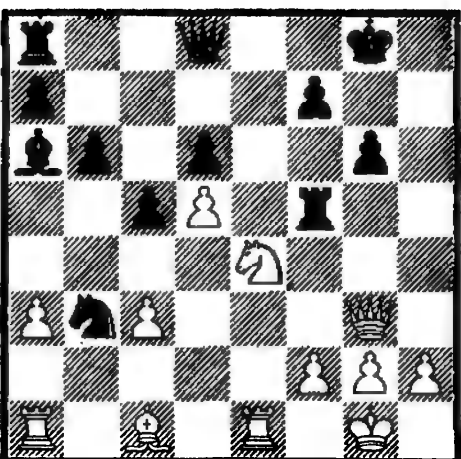
¿Pueden las negras capturar el PTD blanco?

108



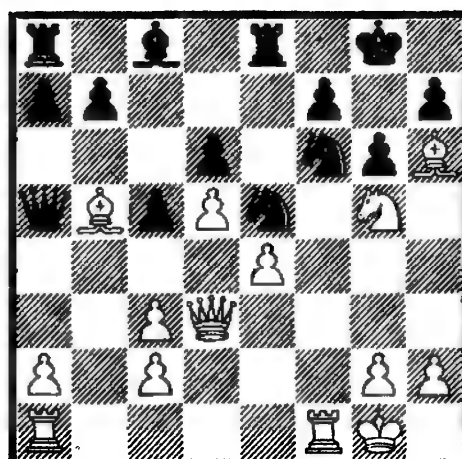
¿Cómo pueden hacer prosperar las negras su ataque?

109



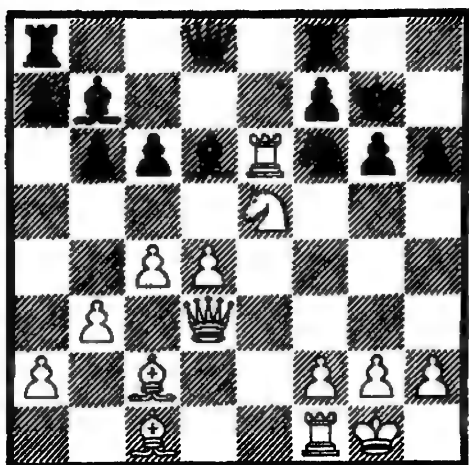
Las blancas juegan y ganan.

110



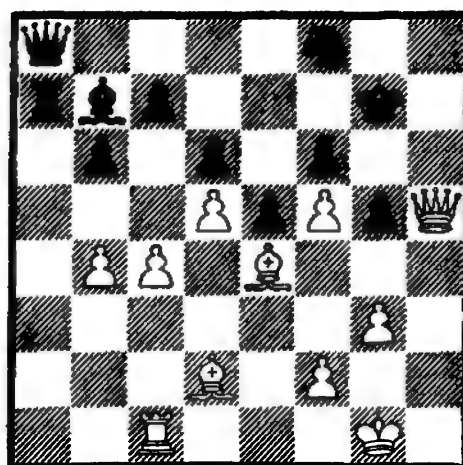
Las blancas juegan y ganan.

111



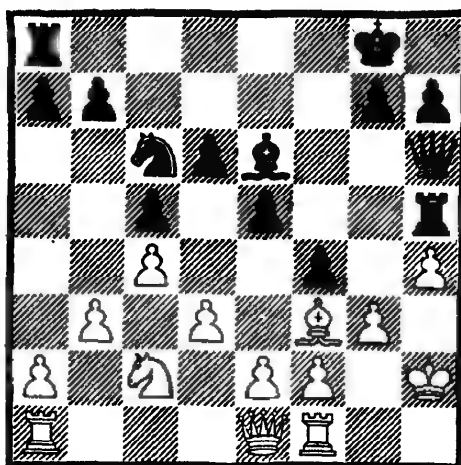
Las blancas juegan y ganan.

112



Las blancas juegan y ganan.

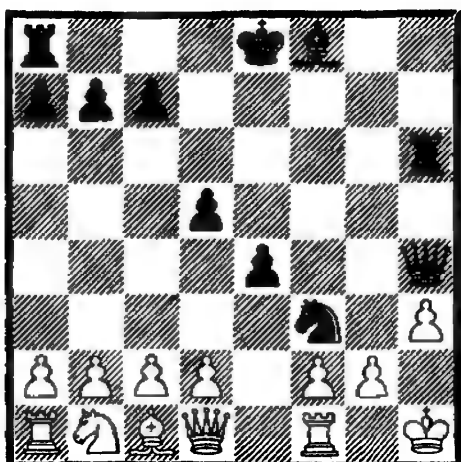
113



Las negras juegan y ganan.

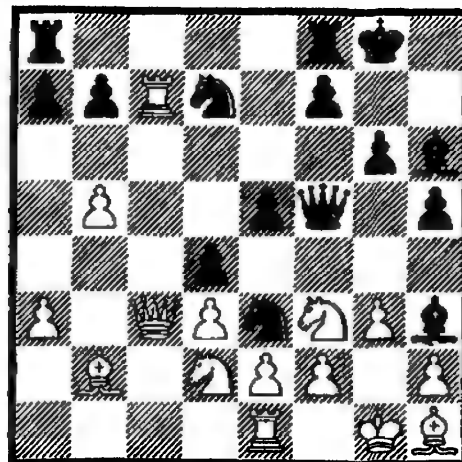
## V. PROBLEMAS TACTICOS EN EL ENROQUE

114



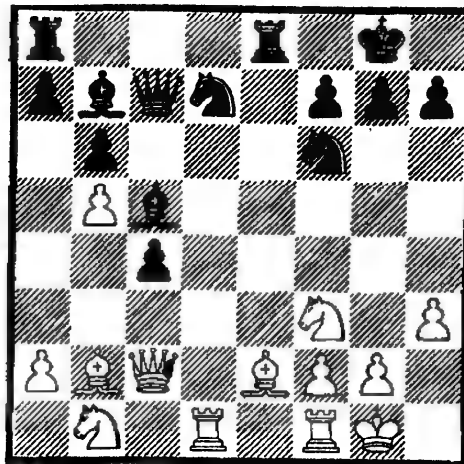
Las negras juegan y ganan.

115



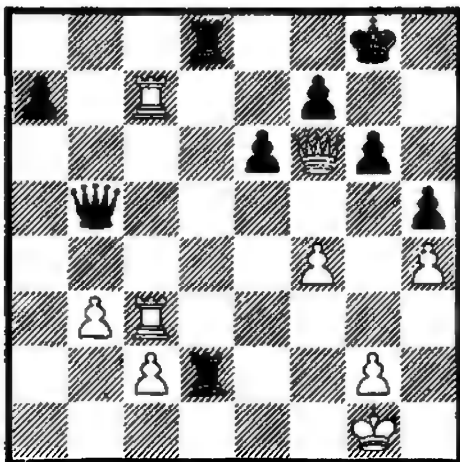
¿Pueden jugar las blancas 1. CxPD?

116



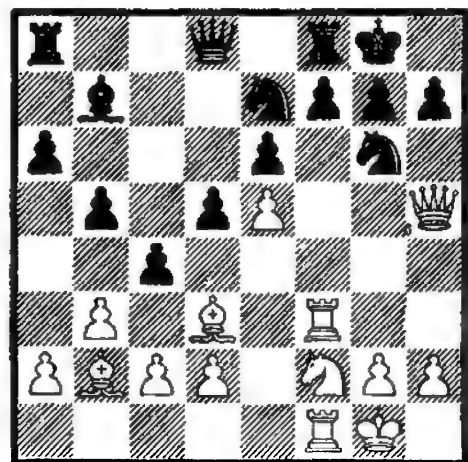
Las negras juegan y ganan.

117



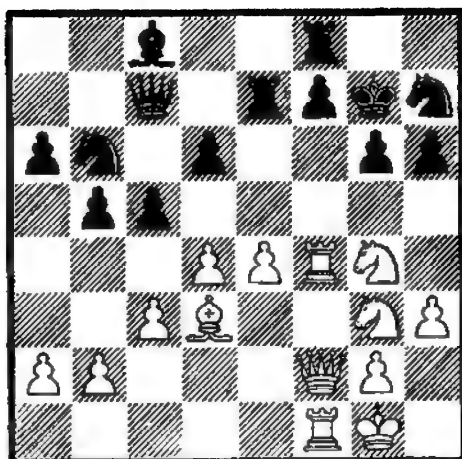
Las negras juegan y ganan.

118



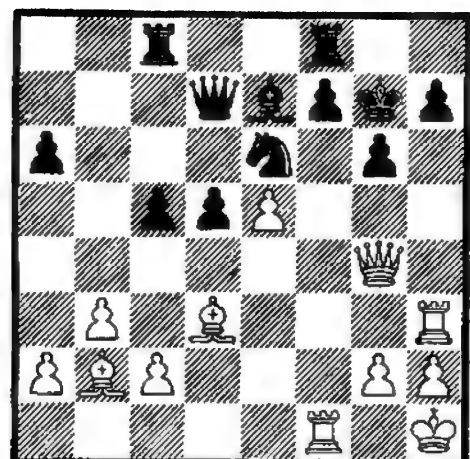
¿Cómo prosigue el ataque de las blancas?

119



Las blancas juegan y ganan.

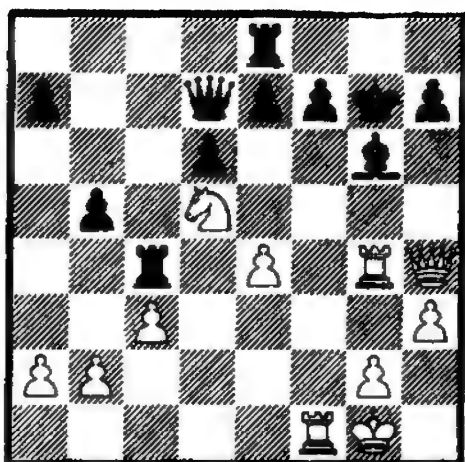
120



Las blancas juegan y ganan.

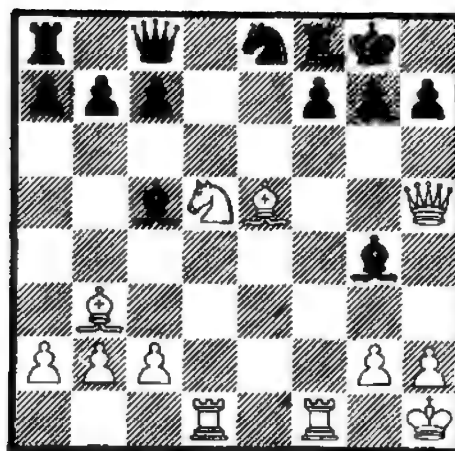


121



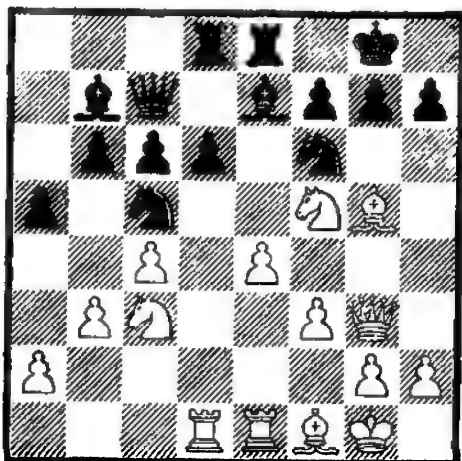
Las blancas juegan y ganan.

122



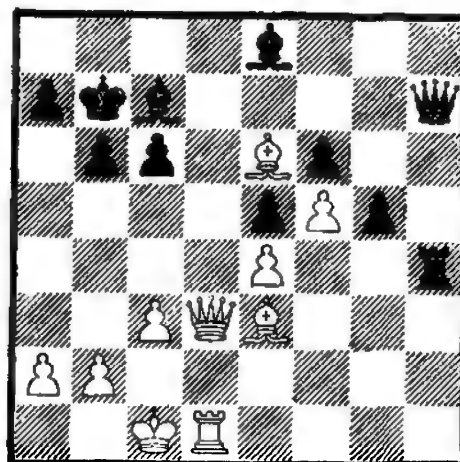
Las blancas juegan y ganan.

123



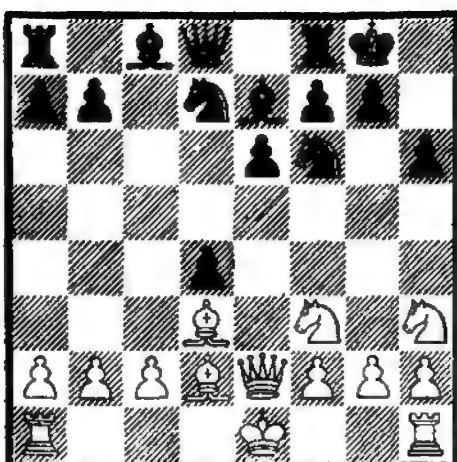
Juegan las negras. ¿Cómo deben continuar las blancas después de 1. ..., A1A?

124



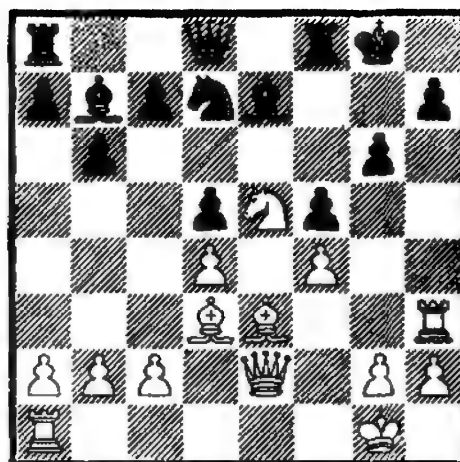
¿Cómo prosiguieron las blancas el ataque después de 1. P4T!, D4T?

125



¿Cómo prosiguieron las blancas el ataque en el flanco de rey?

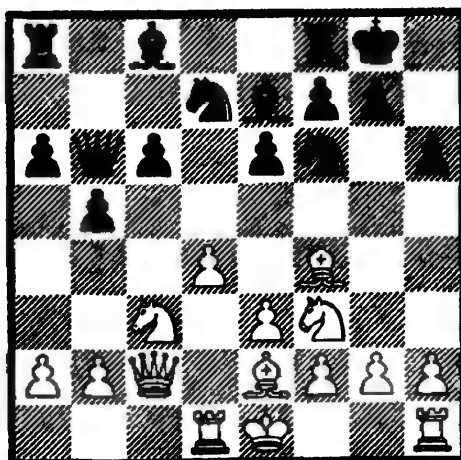
126



¿Cómo prosiguieron las blancas el ataque en el flanco de rey?



127



¿Cómo iniciaron las blancas el ataque en el flanco de rey?

## TIEMPO Y ESPACIO EN LA PARTIDA.

### I. PÉRDIDA Y GANANCIA DE TIEMPO

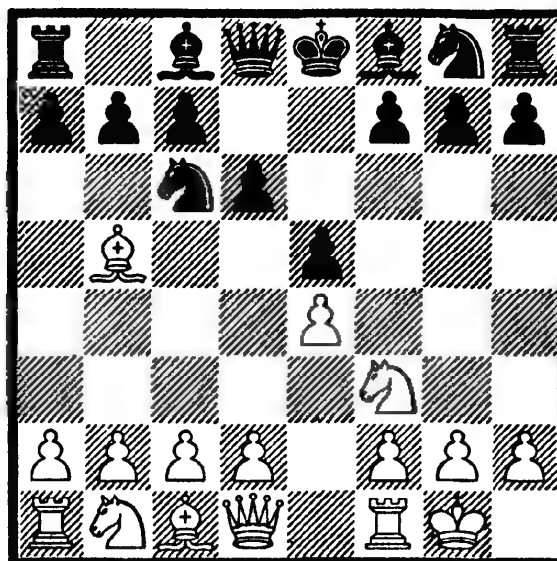
Una de las más elementales reglas tácticas en ajedrez es evitar pérdidas de tiempo efectuando jugadas sin objeto definido. Son objetivos en la partida el mejoramiento de la posición propia, aumento de la efectividad de las piezas, poner en peligro la posición del adversario, prevenir las amenazas contrarias, reforzar los puntos débiles, etc.

Suelen ocasionar graves consecuencias las pérdidas de tiempo en la apertura, efectuando jugadas sin objeto determinado en perjuicio del rápido y total desarrollo de las piezas propias.

Los principiantes aprenden pronto a conocer que las pérdidas de tiempo en la apertura son fatales (por ejemplo, 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, P3TR? y análogos). También en las partidas entre grandes maestros pueden haber pérdidas de tiempo, según demuestra el desarrollo de la posición del diagrama número 255.

Diagrama número 255: Las negras respondieron 1. ..., P3TD?, y siguió 2. A×C, P×A; 3. P4D, P×P; 4. C×P, A2D; 5. T1R, etc. La jugada 1. ..., P3TD debe considerarse una pérdida de tiempo, toda vez que en esta variante de la apertura española (defensa Steinitz) las blancas han de efectuar, más o menos tarde, el

Diagrama núm. 255



CAPABLANCA - MARSHALL

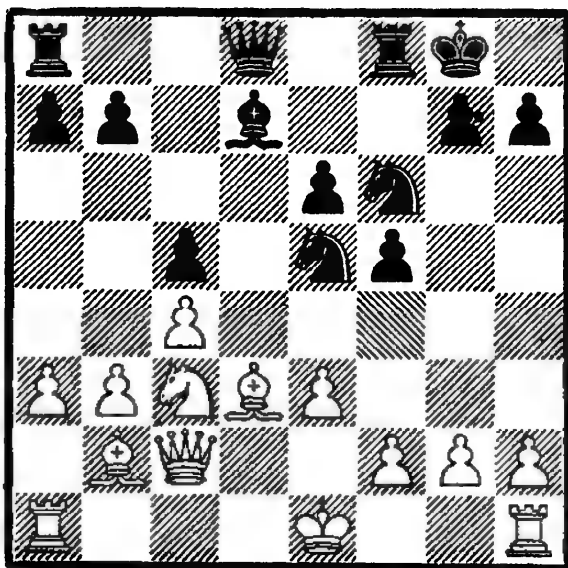
(Match, 1909)

Juegan las negras

cambio A×C. Por ejemplo: 1. ..., A2D; 2. P4D, C3A; 3. C3A, A2R; 4. T1R, P×P; 5. C×P, O-O; 6. A×C!, P×A, etc. En la apertura española las blancas cambian con frecuencia el alfil situado en la casilla 4TD (por ejemplo, 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. O-O, P3D; 6. A×C+!, P×A; 7. P4D, etc.). De ello se deduce con claridad que la jugada de Marshall en la posición del diagrama, 1. ...,

P3TD?, significa una importante pérdida de tiempo.

Diagrama núm. 256



BRONSTEIN - BOTWINNIK

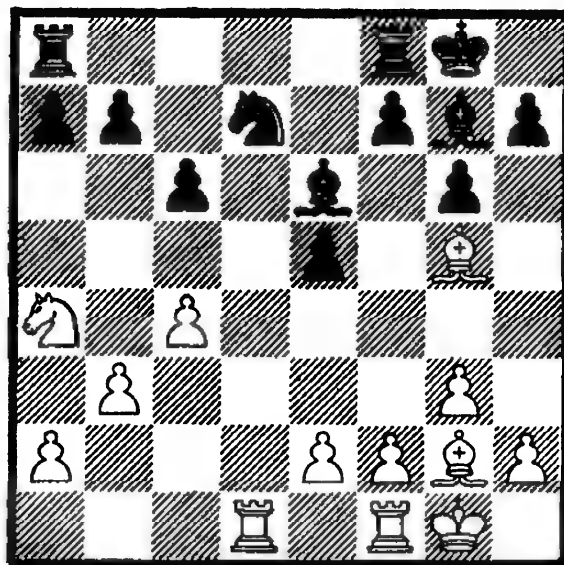
(Match, 1951)

Juegan las blancas

Diagrama número 256: En la posición que refleja el diagrama las blancas debían continuar 1. O-O-O, C×A; 2. T×C, obteniendo con ello ligera ventaja posicional. En lugar de poner en práctica esta maniobra de rápido desarrollo prefirieron conservar el par de alfiles, y contestaron 1. ..., A2R?. El posterior desarrollo de la partida demuestra que esta jugada es una pérdida de tiempo, ya que la iniciativa pasa a manos de las negras: 1. ..., A3A; 2. P3A, C4T; 3. C1D (3. O-O, D4C; 4. C1D, P5A), 3. ..., C3C; 4. D3A, D4C; 5. P3C, P4R; 6. C2A, TD1D!; 7. T1CR (7. P4A, C3C×P; 8. PC×C, P×P; 9. A×C, P×P; o bien 8. PR×C, P×P; 9. A×C, P×P; 10. C3T, D2R+, etc.), 7. ..., D2R; 8. T1D, C3A. Las negras mantuvieron superioridad posicional durante toda la partida, pero en el final omitieron una continuación ganadora. En lugar de 7. ..., D2R podían haber proseguido todavía más enérgicamente con 7. ..., P5A!. Por ejemplo, 8. C3T, D3T; 9. PC×P, C4T×P!, con ventaja.

En cualquier maniobra se debe conseguir la meta deseada con el menor número posible de jugadas. Si en algún reagrupamiento de piezas se emplea una jugada más de las estrictamente necesarias debe considerarse que se ha desperdiciado un tiempo y naturalmente, si son dos las jugadas superfluas, entonces también son dos los tiempos perdidos.

Diagrama núm. 257



DONNER - FISCHER

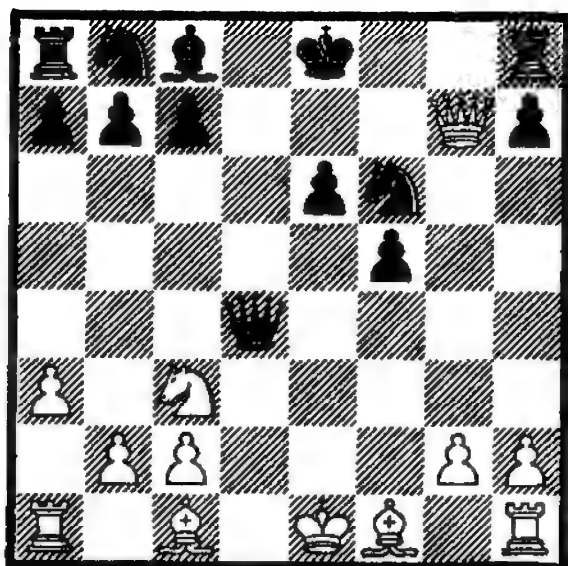
(Zurich, 1959)

Juegan las blancas

Diagrama número 257: Las blancas quisieron doblar las torres en la columna de dama y jugaron 1. T6D?. En realidad, esta aparentemente buena y lógica jugada es una pérdida de tiempo. Las negras tuvieron ocasión de activar su alfil de 2CR por la diagonal 1AR-6TD. Después de 1. ..., P3TR!; 2. A3R, TR1D, si ahora 3. TR1D, con la respuesta 3. ..., A1A; 4. T6D2D, A5C serían las negras las que habrían ganado un tiempo. En la partida siguió, 3. T1AD, A1A; 4. T6D1D, P4CR, con leve ventaja para las negras.

En una partida Alekhine-Niemzowitsch (posición del diagrama número 258) hubo una interesante e importante pérdida de tiempo. La si-

Diagrama núm. 258



ALEKHINE - NIEMZOWITSCH

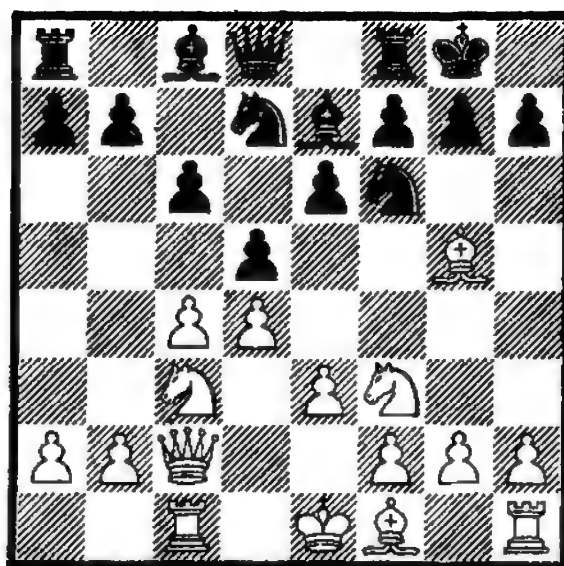
(Bled, 1931)

Juegan las negras

tuación de las negras era ya bastante difícil. Después de la prácticamente forzada jugada 1. ..., T1C, Niemzowitsch temía la continuación 2. D×PA, C3A; 3. C5C, sin darse cuenta de que con 3. ..., D5TR+; 4. P3CR, D5R+; 5. R2A, D×PA+; 6. A2R, C5R+ tenía buenas posibilidades de contraataque. Quiso dar un jaque intermedio para defender el PAD amenazado, a fin de ganar un tiempo. Pero en realidad lo perdió, toda vez que el contrario tuvo ocasión de desarrollar una pieza y preparar rápidamente el enroque largo: 1. ..., D4R+?; 2. A2R, T1C; 3. D6T, T3C; 4. D4T, A2D; 5. A5CR!, A3A (5. ..., C3A; 6. O-O-O seguido de 7. A6TR); 6. O-O-O!, A×P? (era un poco mejor 6. ..., CD2D); 7. TR1R, A5R; 8. A5T! (el tiempo ganado es bastante para decidir), 8. ..., C×A; 9. T8D+, R2A; 10. D×C, y las negras abandonaron (10. ..., R2C; 11. C×A, P×C; 12. A6T+).

También es interesante para la teoría del gambito de dama la conocida posición que refleja el diagrama número 259. Para completar el desarrollo las negras deben, más o me-

Diagrama núm. 259



PIRC - TYLOR

(Hastings, 1932)

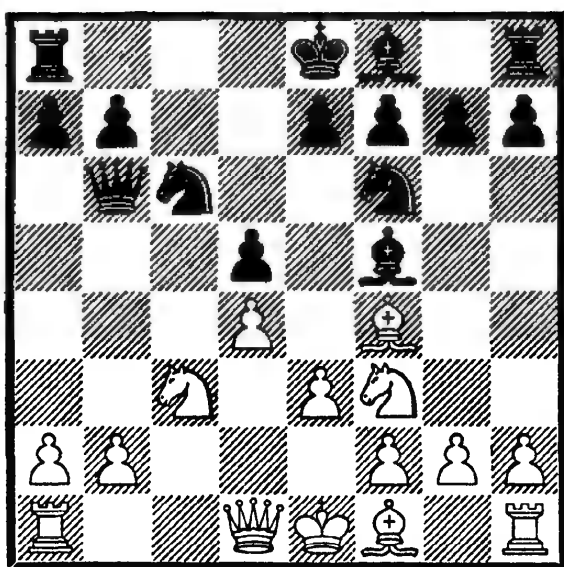
Juegan las negras

nos tarde, efectuar el cambio P×P y seguir P4CD - P3TD - P4AD - A2C, o C4D, con el propósito de cambiar piezas y simplificar la posición. El cambio inmediato P×P permite a las blancas desarrollar el alfil de rey sin pérdida de tiempo. Por ello las negras esperan, para efectuar este cambio, que el mencionado alfil juegue abandonando su casilla de origen. Consecuentemente, las blancas demoran en lo posible tal jugada. La partida siguió 1. ..., P3TD; 2. P3TD, P3T; 3. A4T, T1R; 4. P3T, y finalmente, al no disponer de otra jugada espectante, las negras efectuaron el cambio 4. ..., P×P. No obstante, la dilación de este movimiento no perjudica en absoluto la causa de las negras, toda vez que sus jugadas P3TD y T1R son más útiles que P3TD y P3TR para las blancas. Prácticamente, con su jugada 4. P3TR las blancas pierden un tiempo, y podían haber continuado ya con 4. A3D, P×P; 5. A×P, sin que la solidez de su posición se resintiera.

Cuando se va a la caza de material debe tenerse en cuenta la pér-

dida de tiempo que su ganancia puede representar. En especial, cuando se captura un peón contrario es indispensable asegurarse que su ganancia compensa la pérdida de tiempo empleada.

Diagrama núm. 260

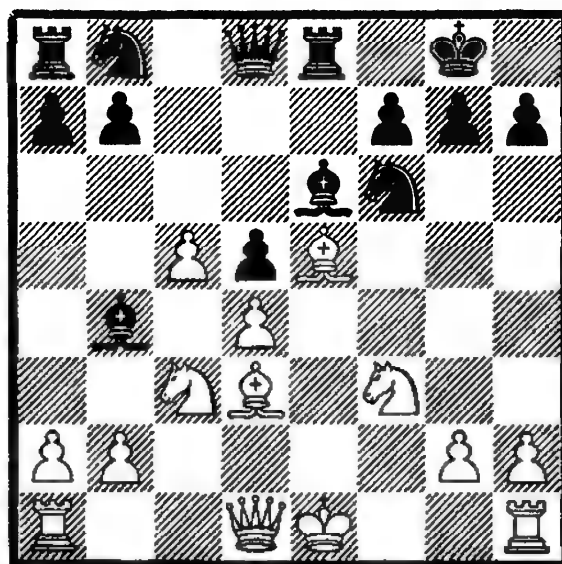


MAKAGONOV - RAWINSKI  
(XIII Campeonato Ruso)  
Juegan las blancas

Diagrama número 260: Con su precedente jugada, D3C (en lugar de la exacta P3R) las negras atacan el P2CD contrario. Siguió 1. **P3TD!**, **D×PC** (caso contrario, 2. P4CD y 3. C4TD); 2. **C4TD!**, **D7A**; 3. **D×D**, **A×D**; 4. **C5A**, y a pesar del cambio de las damas las blancas lograron fuerte ataque. Ahora no es posible responder 4. ..., P3CD por 4. A5CD, T1A; 6. C5R, ni tampoco 4. ..., C4TD; 5. A5CD+, R1D; 6. T1AD, A3C (6. ..., A4A; 7. C5C); 7. C6R+, P×C; 8. A7A+, R1A; 9. A×C+, R1C; 10. A7A+, R1A; 11. A5R+, R1D; 12. C5C. En la partida siguió 4. ..., C2D; 5. C×P, A5T; 6. A6TD!, P3A; 7. O-O, P4R; 8. A3C, A2R; 9. TR1A y las blancas ganaron valorizando debidamente su superioridad posicional.

Diagrama número 261: Las negras se dejaron influenciar por la aparentemente buena jugada 1. ..., C5C?,

Diagrama núm. 261

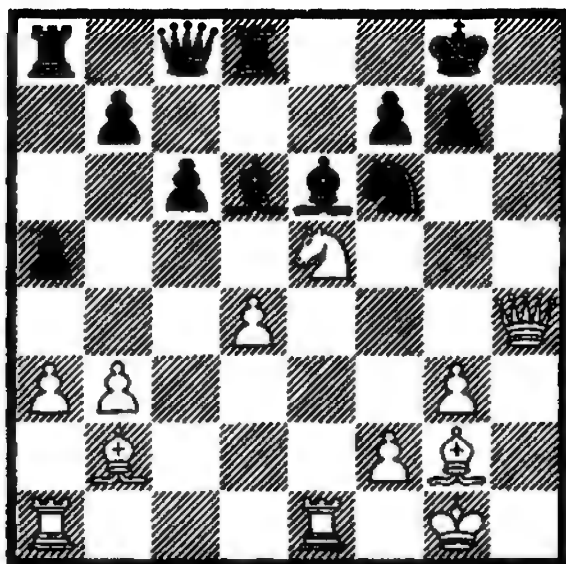


RETI - DURAS  
(Abbazia, 1912)  
Juegan las negras

toda vez que si las blancas enrocan C6R gana la calidad. No obstante, teniendo en cuenta que la maniobra C6R y C×T requiere precioso tiempo, Reti enrocó: 2. **O-O!**, A×C; 3. **P×A**, C6R; 4. **A×P+**, R1T (4. ..., R×A; 5. D3D+, C4A; 6. P4C, P3C; 7. P×C, A×P; 8. D2D, con fuerte ataque; o bien 4. ..., R1A; 5. D3D, C×T; 6. A6D+, etc.); 5. **D2D**, C×T; 6. **D6T!** (es claro que la maniobra del caballo negro ha permitido a las blancas ganar tres importantes tiempos para el ataque), 6. ..., P3A; 7. **D5T**, A5C! (7. ..., P×A; 8. C×P); 8. **D×A**, R×A; 9. **T×C**, C2D (9. ..., P×A; 10. D5T+ y 11. C5C); 10. **D5T+**, R1C; 11. **C5C!**, C1A; 12. **D7A+**, R1T; 13. **T4A**. Las negras abandonaron.

Diagrama número 262: Las negras ganaron, impremeditadamente, el PCD blanco: 1. ..., A×P; 2. **A3T!**. El retorno del alfil negro a su casilla 3R significaría la pérdida de dos tiempos, que las blancas podrían aprovechar continuando 2. ..., A3R; 3. C6C!, C2T; 4. T×A, P×T; 5. D×T+, D×D; 6. A×P mate. Por ello, Taimanov respondió 2. ..., **D2A**, y después de 3. **A5A!** (amenaza 4.

Diagrama núm. 262



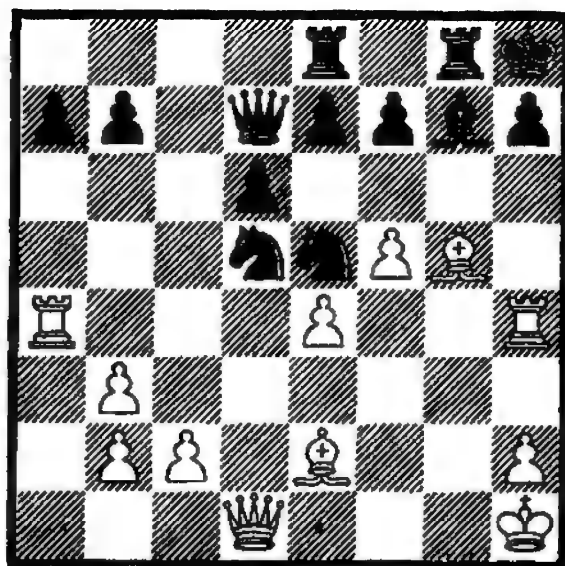
KUSMINYCH - TAIMANOV  
(Semifinal XVIII Campeonato Ruso)  
Juegan las negras

C4C) las blancas ganaron rápidamente: 3. ..., R1A; 4. D8T+, C1C; 5. P5D!, P3A; 6. A6R, etc. Por ejemplo, 6. ..., AxC; 7. TxA, P×T; 8. D×C+, R2R; 9. D×P+, R3D; 10. A×P+.

En los ejemplos precedentes las pérdidas de tiempo son el resultado de jugadas equivocadas. Pero a veces las pérdidas de tiempo son forzadas por diversos medios tácticos.

Diagrama número 263: Las negras acaban de tomar un caballo blanco en la casilla 5D y esperaban la respuesta D×C, para liberarse continuando P3R. No tuvieron en cuenta que, si no existiera el alfil blanco de 2 R, las blancas podrían jugar en seguida T×PTR+ seguido de D5T+. El tiempo decisivo para abrir la diagonal a la dama propia lo ganaron las blancas jugando 1. A5C!, que ataca la dama negra, y si 1. ..., D×A, sigue 2. T×P+, R×T; 3. D5T+, etcétera. Las negras intentaron resistir, aun perdiendo su dama, y continuaron 1. ..., A3T; 2. A×D, A×A; 3. P×C, T1D (3. ..., C×A; 4. T×PTR+; 5. D5T+, R2C; 6. D×A+,

Diagrama núm. 263

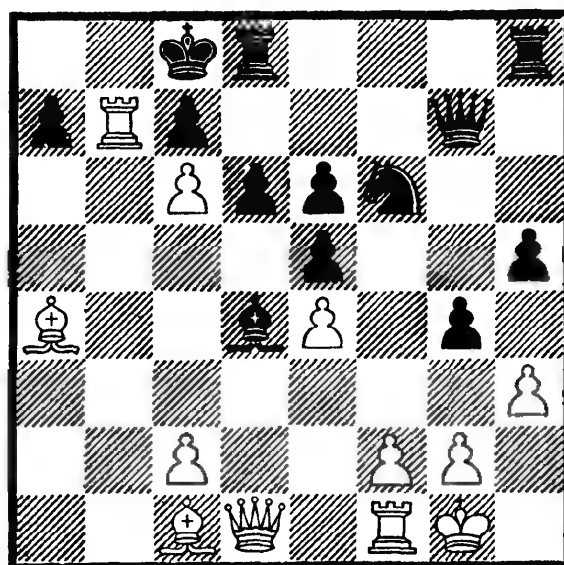


ROMANOWSKI - RABINOWITSCH  
(Moscú, 1935)  
Juegan las blancas

R1A; 7. D6T+, T2C; 8. T4CR; o bien 5. ..., A3T; 6. T4T); 4. T×PTR+, R×T; 5. D5T+, A3T; 6. T4T, C5C; 7. T×C, T×T; 8. D×T, T×A; 9. P6A!, rindiéndose al fin.

Son muy parecidos los dos ejemplos que siguen.

Diagrama núm. 264

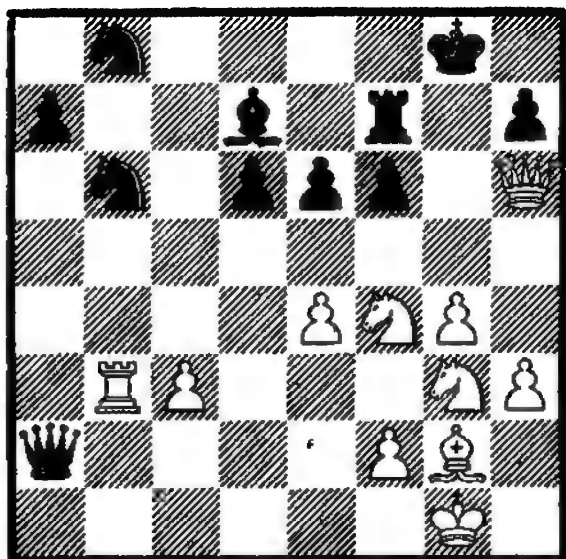


SCHUPPLER - HOENIG  
(Mannheim, 1948)  
Juegan las blancas





Diagrama núm. 267



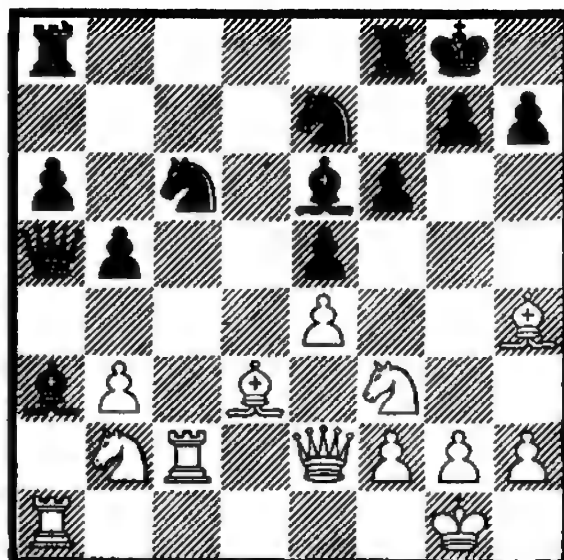
PANOV - BERESOV  
(Semifinal del XVI Campeonato Ruso)  
Juegan las blancas

rían un importante tiempo continuando 1. ..., D8T+ y 2. ..., D×P. Por esta causa Panov prefirió sacrificar calidad y ganar, a su vez, este tiempo valioso: 1. T×C!, P×T; 2. P5C!. No valdría ahora 2. ..., P×P a causa de 3. D×PC+, R1A; 4. D8D+, R2C; 5. C5C5T+, etc. Las negras respondieron 2. ..., D8T+; 3. R2T, D×P, pero después de 4. P6C las blancas lograron un ataque decisivo: 4. ..., T2R (4. ..., P×P; 5. C×PC, P4A; 6. P5R, T2C; 7. C5T); 5. C3C5T (amenaza 6. P×P+, T×P; 7. C×P+), 5. ..., P×P; 6. C×PC, C3A; 7. D8T+, y las negras abandonaron (7. ..., R2A; 8. D7C+, etc.).

Diagrama número 268: A primera vista parece que las negras tengan clara ventaja; un peón de mas y otro (el P3CD) en perspectiva. Pero las blancas ganaron un importante tiempo despejando para su T2AD la segunda horizontal, e igualaron completamente el juego: 1. A4A!, P×A; 2. C×PA, A×C; 3. D×A+, R1T; 4. T2A2T.

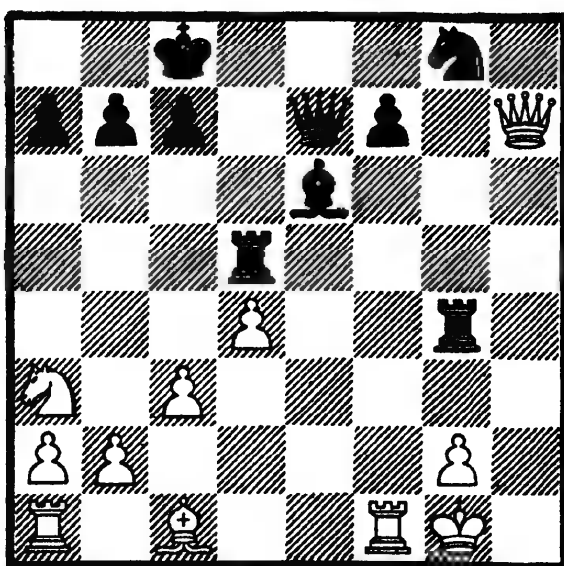
Y para terminar, dos ejemplos algo más complicados. En una par-

Diagrama núm. 268



GUTMAYER - STEINER  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 269



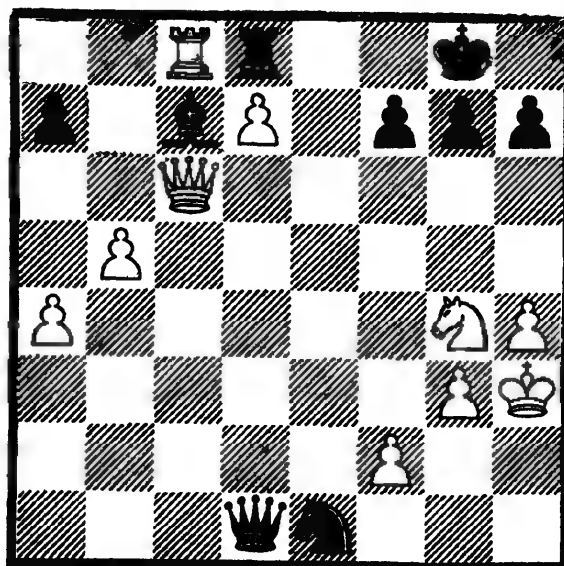
RAUB - CAPABLANCA  
(Nueva York, 1906)  
Juegan las negras

tida contra Raub (posición del diagrama núm. 269), Capablanca, que entonces tenía diez y ocho años, encontró una bonita combinación que le permitió ganar un tiempo importantísimo para doblar las torres en la columna CR: 1. ..., C3A!; 2. D8T+ (era mejor 2. D6T, aunque con 3. ...,

C5R las negras podían proseguir el ataque), 2. ..., **T1D!**; 3. **D×C, T1D1C!**. El sentido de la maniobra es claro: ataque a ultranza sobre el punto 2CR blanco. No valdría ahora 4. **D×D** por 4. ..., **T×P+**; 5. **R1T, A4D**. Continuó 4. **T2A** (tampoco salvaría 4. **D2A, T×P+**; 5. **D×T, T×D+**; 6. **R×T, A4D+**; 7. **R3C, D7R**; 8. **A5C, D×P**, etc.), 4. ..., **T×P+**; 5. **R1A, A5A+**; 6. **C×A, T8C**, mate.

Diagrama número 270: Un complicado ejemplo de la lucha por un tiempo. No se acierta a ver cómo pueden las negras salvar su alfil. Si 1. ..., **A3C** sigue 2. **D×A**, o bien 1. ..., **A4T, P6C**. La única esperanza está en el contraataque. No valdría 1. ..., **P4TR** por 2. **C3R**. En la partida las negras continuaron 1. ..., **C6D!**, que sólo deja a las blancas un estrecho camino para ganar: 2. **T×P** (en realidad esta jugada es una pérdida de tiempo, toda vez que la torre tendrá que volver a la octava fila, pero no era posible 2. **D×A?** a causa de 2. ..., **D8TR+**; 3. **C2T, C×P**, mate), 2. ..., **P4TR!** (todas las posibles retiradas del caballo son malas. Por ejemplo, 3. **C3R, C×P+**; 4. **R2C, D7D!**. En este momento decisivo las blancas ganan un tiempo sacrificando el caballo); 3. **T8A!**, **P×C+**; 4. **R2T, C8R**; 5. **T×T+**, **R2T**; 6. **T8TR+** (nuevo tiempo ganado a costa de una torre), 6. ..., **R×T**; 7. **D8T+**, **R2T**; 8.

Diagrama núm. 270



REJFIR - OLEXA

(Campeonato de Checoslovaquia, 1960)

Juegan las negras

**P8D=D, C6A+**; 9. **D×C**; 10. **D4D**, y las blancas ganaron el final fácilmente.

Este último ejemplo demuestra con claridad la relación existente en el intercambio de los dos elementos: Tiempo y Material. Perdiendo dos tiempos las blancas ganaron un alfil y una torre, y ganando dos tiempos perdieron un caballo y una torre. O sea, ganancia de tiempo, pérdida de material, y viceversa.

## II. EL «ZUGZWANG»

El ser mano («derecho a jugar») es casi siempre una ventaja, siendo incontables las posiciones en las cuales «quien juega, gana». Incluso en la posición inicial de la partida es una ventaja ser mano (en este caso, siempre las blancas) y raramente se encuentra alguien que renuncie al derecho de iniciar el juego. Pero a veces se presentan casos excepcionales, en las que el *derecho* a jugar se convierte en un *deber*

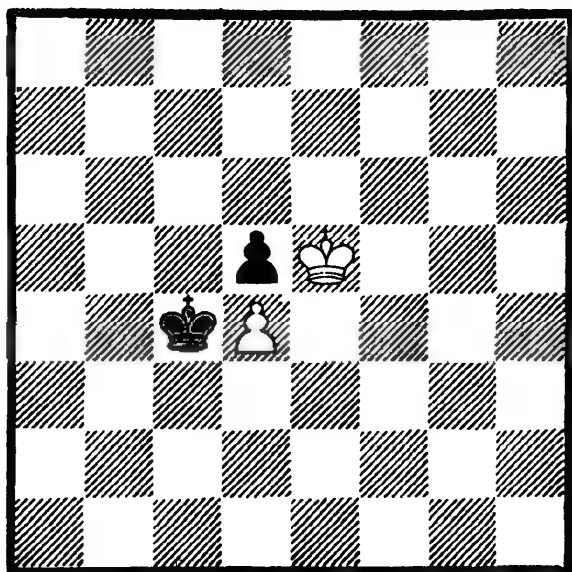
desagradable, pasando de una situación superior o ganada a otra inferior o perdida.

El «zugzwang» (palabra alemana que significa en ajedrez «obligación de jugar») es un elemento típico del final de partida. Cuenta importante en la teoría de los finales de peones, teoría de la oposición, y teoría de las casillas críticas.

Existen dos tipos de «zugzwang», cuya diferencia entre sí es conside-

nable. El «zugzwang» de uno de los bandos y el «zugzwang» simultáneo en ambos bandos. Cuando es unilateral y corresponde jugar al bando que se halla en tal situación, por lo general sufre desagradables consecuencias: perder la partida, degenerar en empate una posición superior, o simplemente, quedar en posición inferior. Si es mano el adversario, puede ocurrir que el «zugzwang» se mantenga, y también de que haya posibilidad de eludir sus desagradables efectos.

Cuando el «zugzwang» es mutuo toma un carácter especial. Si ninguno de ambos adversarios dispone de jugada adecuada, el que es mano ve empeorar su posición. El más sencillo ejemplo lo representa el diagrama que sigue.

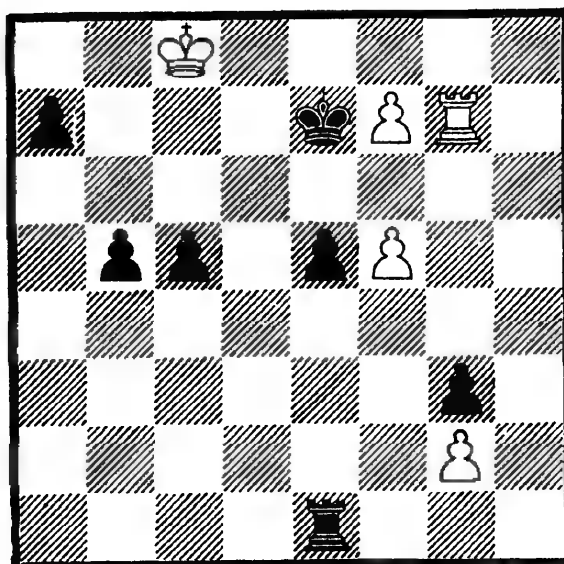


**Pierde el bando al que corresponda jugar.**

Especialmente, en los finales de partida pueden efectuarse maniobras tales que cambien de bando la obligación de jugar, dejando en «zugzwang» al adversario (por ejemplo, la llamada «triangulación» del rey).

Antes de empezar con los ejemplos prácticos de partida, presentamos a continuación tres casos que pertenecen al terreno del final de estudio.

*Diagrama núm. 271*



W. A. KOROLKOV

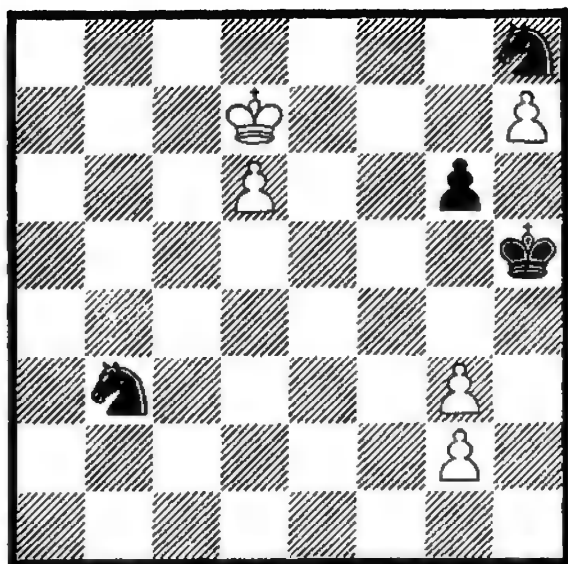
(Revista «64», año 1930)

**Las blancas juegan y ganan**

Diagrama número 271: Después de las jugadas 1. P6A+, R1A; 2. R2D, T8TD (2. ..., T8TR; 3. R6R, T1T; 4. T8C+, T×T; 5. P×T=D+, R×D; 6. R7R, etc.); 3. R6R, T3T+; 4. R5A! (amenaza R6D), 4. ..., T5T; 5. T7T!, las negras se encuentran «zugzwang». Cada una de las jugadas de que disponen permite la penetración decisiva del rey blanco. Por ejemplo: 5. ..., P3T (5. ..., P4T), 5. ..., T5CD (5. ..., T5AD, 5. ..., T5D, 5. ..., T5AR+), permiten 6. R6R. Si 5. ..., T3T (5. ..., T4T, 5. ..., T6T, 5. ..., T7T, 5. ..., T8T), o bien 5. ..., P5C (5. ..., P5A, 5. ..., P5R), entonces 6. R6C. Nos encontramos ante un caso de «zugzwang» unilateral, toda vez que las blancas disponen de las jugadas T7C - T7T - T7C indefinidamente.

Diagrama número 272: 1. R8R!, C4A; 2. R8A, R3T! (2. ..., P4C?; 3. R2C, C3C; 4. P4C+); 3. R8C, C5R! (3. ..., C2A; 4. P4C, P4C; 5. R×C, R×P; 6. R7R, C2C; 7. P7D, R3C; 8. P8D=D, C×D; 9. R×C, R3A; 10. R7D, R4R; 11. P3C, ganando); 4. R×C, C3A!; 5. P4C, P4C; 6. P7D!, C×P; 7. R8C, C6A+; 8. R7A, C×P;

Diagrama núm. 272



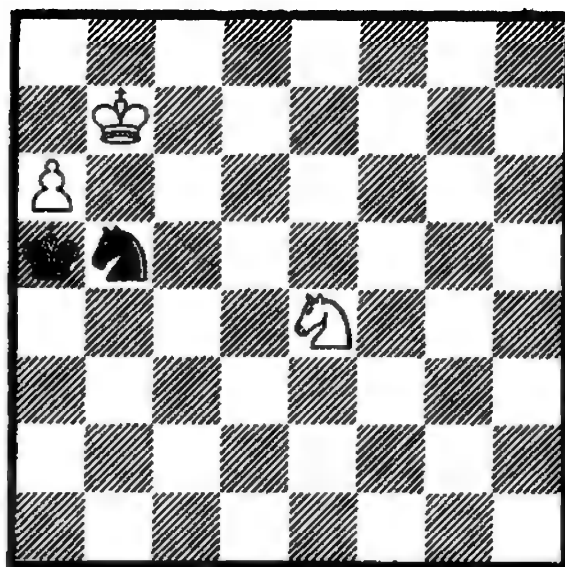
J. FRITZ  
(«Prace», 1951)

Las blancas juegan y ganan

9. **P3C!**. Las negras pierden al verse obligadas a jugar. Sólo pueden hacerlo con el caballo, que es capturado inmediatamente (9. ..., C1A; 10. R×C, R3C; 11. R7R, R2C; 12. R6R, R3C; 13. R5R, etc.). Éste es un caso de «zugzwang» mutuo, o sea que si en la posición final correspondiera jugar a las blancas, la victoria sería para las negras, que conservarían la pieza de ventaja. El estudio tiene todavía otra variante. En lugar de 5. ..., P4C las negras podían haber jugado 5. ..., C×PT. Sigue entonces 6. P7D!, C5C; 7. P8D=C!, presentándose un nuevo «zugzwang»: 7. ..., C juega 8. C7A, mate.

Diagrama número 273: Este tercer ejemplo es uno de los más conocidos estudios de Reti. Se advierte rápidamente que si correspondiera jugar a las negras las blancas ganarían fácilmente. Por ejemplo, 1. ..., R5T; 2. C3A+ y 3. P7T; o bien 1. ..., R5C; 2. R6C, R5A; 3. C3A!, C3D; 4. R7A, C1R+; 5. R6A, etc. La solución consiste, pues, en ceder el turno de juego a las negras, lo cual se consigue efectuando una complicada

Diagrama núm. 273



R. RETI

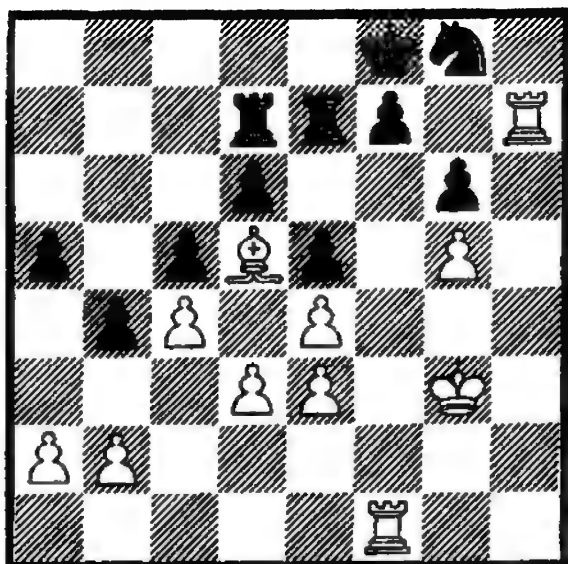
Las blancas juegan y ganan

maniobra. Aquí vamos a dar la variante principal, dejando para el lector el análisis de las secundarias: 1. **C5A!**, R5C; 2. **R3C**, C3D; 3. **C4R!**, C1A+; 4. **R7A**, R4C; 5. **R7C!** (la llamada «triangulación» del rey, un importante y frecuente medio táctico en los finales para cambiar el turno del juego. Las negras se encuentran ahora en «zugzwang» por vez primera), 5. ..., R4T; 6. **C5A**, C3D+; 7. **R7A!**, C4C+; 8. **R6A**, C2T+; 9. **R7C**, C4C; 10. **C4R!**. Hemos regresado a la posición inicial, pero correspondiendo jugar a las negras.

Diagrama número 274: Es muy posible, aunque no corriente, que el «zugzwang» unilateral se presente ya en el medio juego. En la posición que refleja el diagrama las blancas jugaron 1. **T6A!**, y las negras se encontraron en un claro «zugzwang». Si 1. ..., T1R (1. ..., T1D) sigue 2. T×PA+. Con 1. ..., T2A (1. ..., T2T), se pierde el PD. A 1. ..., R1R, sigue 2. T8T, R1A; 3. T×PC!. Avanzando los peones del flanco de dama no cambia la situación; el rey blanco puede oscilar entre R4C y R3C, y las jugadas de los peones negros se agotarían pronto. Por todo ello Pogats

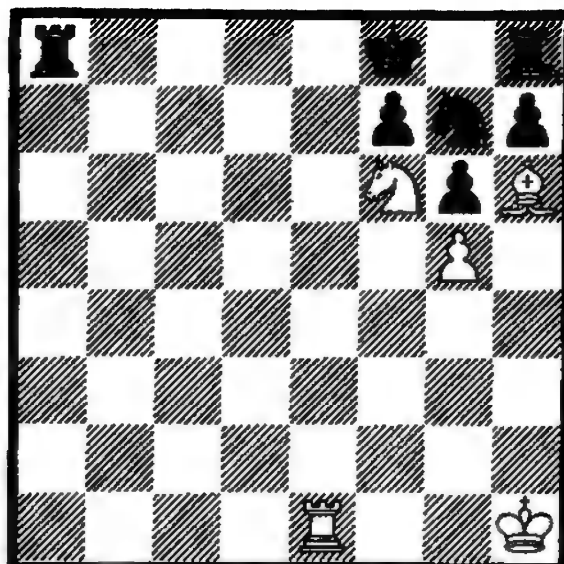


Diagrama núm. 274



GRYNFELD - POGATS  
(Szczawno Zdroj, 1950)  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 275

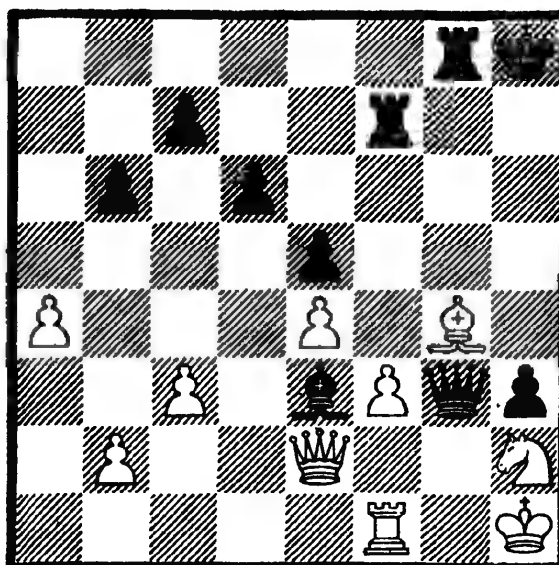


KARSTENS - SCHUELLER  
(Berlín, 1934)  
Juegan las blancas

se decidió por 1. ..., C×T, que pierde una pieza, 2. P×C, R1C, pero que después de 3. P×T, T×P crearía una posición muy difícil de ganar. En vista de ello, las blancas continuaron 3. T7C+!, R1A; 4. R4C!. El rey blanco se dirige hacia la casilla 7TR, desde donde apoyará su torre para dar mate en 8CR. Esta diáfana, pero inexorable amenaza exige de las negras grave pérdida de material: 4. ..., T1R; 5. R5C, T2D2R (para contestar a 6. R6T con 6. ..., T3R); 6. T7T!, R1C; 7. P×T!, T×P (7. ..., R×T; 8. R6A); 8. T×P!, y las negras abandonaron (8. ..., T×T; 9. R×P).

Diagrama número 275: Las blancas lograron colocar en «zugzwang» a su adversario efectuando una interesante maniobra para alcanzar con su rey la casilla 7CD: 1. T3R, T8T+; 2. R2C, T7T+; 3. R1A, T8T+; 4. R2R, T7T+; 5. R1D, T8T+; 6. R2A, T7T+; 7. R1C, T1T; 8. R2C, T1C+; 9. R3T, T1T+; 10. R4C, T1C+; 11. R5T, T1T+; 12. R6C, T1C+; 13. R7R, T1A; 14. R7C, T1D; 15. T5R, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 276



WOLF - TARRASCH  
(Montecarlo, 1903)  
Juegan las negras

Diagrama número 276: Después de 1. ..., T5A! las blancas se encuentran «zugzwang». Si juegan la torre a lo largo de la primera horizontal, decide A7A, como en la partida. A 2. D2AD sigue 2. ..., T1C×A; 3. C×T, D×C!. En la partida se jugó 2. ...,



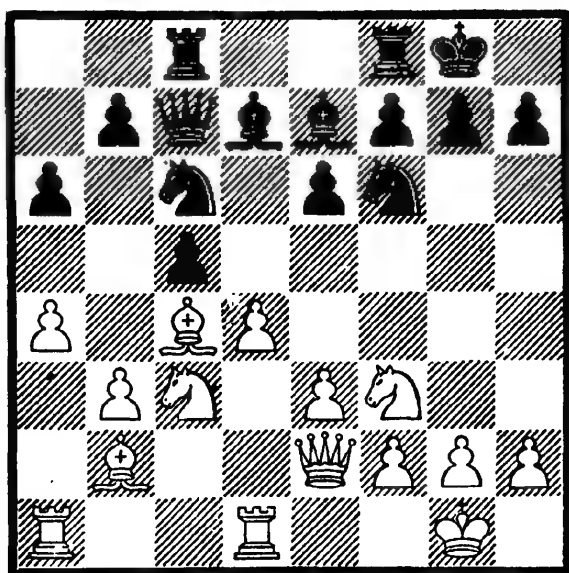
**P3C, P3A; 3. P4A, A4A; 4. T1CD, A7A!; 5. D1A, T1C×A!, y las blancas**

**abandonaron (6. P×T, A6R; 7. D2R, T7A, o bien 6. C×T, D×P+).**

### III. LA GANANCIA DE ESPACIO

La lucha por el espacio es un importante elemento en la estrategia del ajedrez. La ganancia de espacio puede lograrse efectuando combinaciones y maniobras de tipo diverso. Consisten principalmente en la limitación de efectividad de las piezas contrarias, y como consecuencia, reactivación de las propias, que dominan entonces la mayor parte del tablero. Muchos veces el avance de un sólo peón es suficiente para entorpecer la movilidad de las piezas adversarias.

*Diagrama núm. 277*

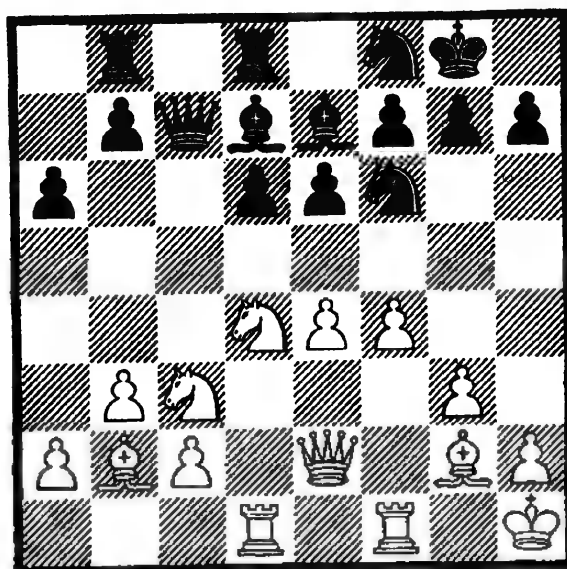


**BOTWINNIK - EUWE**  
(Groninga, 1946)  
**Juegan las blancas**

Diagrama número 277: Las blancas consiguieron dominar con sus piezas el espacio central mediante pocas jugadas: 1. **P5D!**, **P×P**; 2. **C×P**, **C×C**; 3. **A×C**, **A5C**; 4. **D4A**, **A4T**; 5. **A×C!**, **D×A**; 6. **C5R**, **D1R**; 7. **T5D!**. Después de 7. ..., **T1D** las blancas aumentaron su ventaja de

espacio de manera decisiva, poniendo en marcha los peones del flanco de rey: 8. **P4CR**, **A3C**; 9. **P4A!**, etc.

*Diagrama núm. 278*

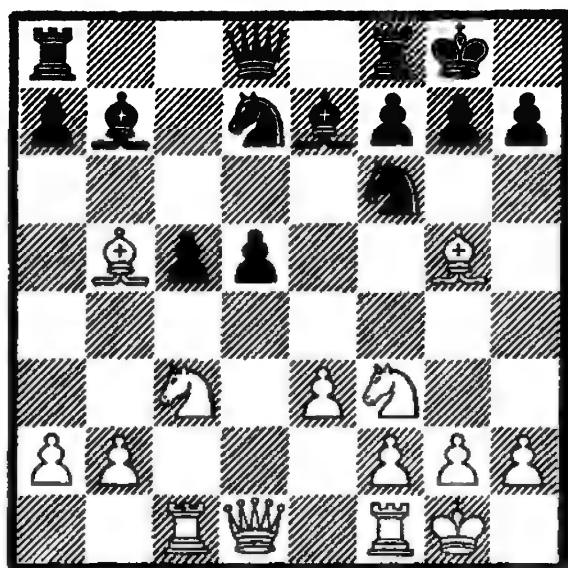


**PENROSE - BOGOLJUBOV**  
(Southsea, 1950)  
**Juegan las blancas**

En la partida Penrose-Bogoljubov, posición que reproduce el diagrama número 278, las blancas ya habían elegido el llamado «juego abierto», que es otra manera de denominar la «superioridad de espacio». En muchas posiciones de este tipo, dimanantes de líneas diversas de la defensa siciliana, las negras consiguen ventaja en el flanco de dama avanzando el PCD, y eventualmente también en el centro con **P4D** o **P4R** en condiciones favorables. En la posición que nos ocupa, las blancas consiguieron aumentar su ventaja de espacio de la forma siguiente: 1. **P5R!**. Si 1. ..., **P×P**; 2. **P×P**, **C1R**, entonces 3. **D3A**, **P4A**; 4. **P×P** ap., resultando el PR negro una seria de-

bilidad. Las negras respondieron 1. ..., C1R, sin cambiar los peones. Siguió 2. C5A!, C3C (2. ..., P×C?; 3. C5D); 3. C×A+, C×C; 4. C4R, P4D; 5. C6D, y como siempre que ocurre, la penetración de un caballo apoyado en campo enemigo (en este caso la casilla 6D) significa una grave molestia para el adversario. No se puede cambiar el caballo, 5. ..., C×C, a causa de 6. P×C, D×P; 7. A5R, ganando la calidad. En la partida las blancas aprovecharon la restringida situación de las piezas negras contrarias atacando enérgicamente: 5. ..., D4T; 6. D5T, C×C; 7. P×C, C4A; 8. P4CR, C×P; 9. P5A, D×P; 10. A5R, C1R; 11. P×P, A×P; 12. A×T, T×A; 13. D5R, T1A; 14. A×P, C3A; 15. A×A, T1R; 16. A×P+, R×A; 17. T×C+ y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 279

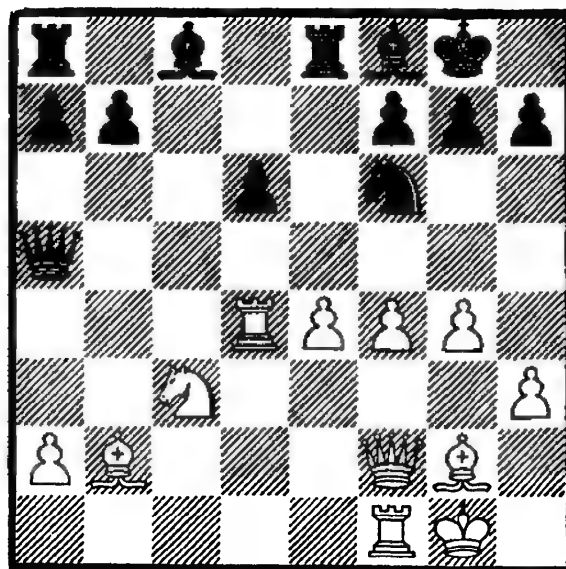


ZUKERTORT - TAUBENHAUS  
(Francfort a/M., 1887)  
Juegan las blancas

Diagrama número 279: El intento de aprovechar la debilidad de los peones 4AD y 4D («peones colgantes») en posiciones análogas, no siempre tiene éxito. Pero en la del diagrama, Zuckertort supo valorizar la debilidad táctica del PD negro para conseguir notable ventaja de

espacio en el flanco de rey: 1. A×CD!, D×A; 2. C5R, D4A; 3. P4A, TR1D; 4. P4CR!. Las blancas proceden muy valientemente; se han creado la debilidad de su PR atrasado y autodesmantelan el enroque propio, expuesto a la amenaza lejana del A2CD contrario. Zuckertot previó, no obstante, que su ventaja de espacio haría fracasar todo intento del enemigo. Continuó 4. ..., D3R; 5. P5A!, D1A (5. ..., D×C; 6. A4A. Sin embargo, era mejor 5. ..., D3T); 6. C4T, D2A; 7. A4A, A3D; 8. C×P!, A×C4A (8. ..., A×CR; 9. C×A); 9. C3D, A×P+; 10. A×A, D2D; 11. C5A, D2R; 12. A5C, A3A; 13. D4D!, T1R; 14. C3D, TD1A; 15. TR1R, D3D; 16. A×C, T×T+; 17. T×T, P×A (o bien 17. ..., D×A; 18. D×D, P×D; 19. T1AD, A2D; 20. T×T, A×T; 21. C4A y 22. C5T, con un final ganado); 18. C4A, T1C; 19. P3TD, T1R; 20. T×T, A×T; 21. C5T, y las blancas ganaron.

Diagrama núm. 280

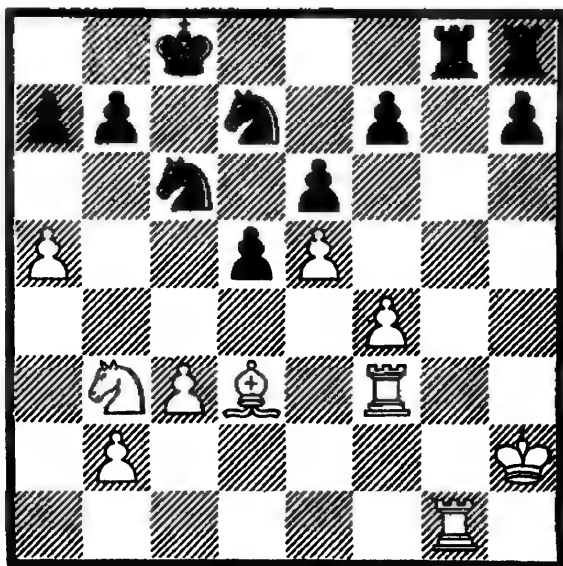


E. COHN - TSCHIGORIN  
(Carlsbad, 1907)  
Juegan las blancas

Diagrama número 280: Las blancas aumentaron su ventaja de espacio en el flanco de rey avanzando enérgicamente sus peones: 1. P5C!, C2D; 2. C5D, D1D; 3. P4TR, C3C;

4. P5A!, C×C; 5. T×C, A2D; 6. P5R!, A3A (6. ..., P×P; 7. P6A, P×P; 8. A3TR, pero no 7. TR1D?, D1A; 8. T×A?, A4A); 7. P6R!, P×P (7. ..., A×T; 8. A×A, P×P; 9. P×P, D2R; 10. D4D, y no hay defensa contra 11. T7A); 8. P×P, D2R (8. ..., A×T; 9. D7A+, R1T; 10. A×A, T2R; 11. D5A, R1C; 12. A4R, P3CR; 13. D7A+!); 9. D7A+, R1T; 10. T5D5AR, D×D; 11. P×D, T7R; 12. T52A, T×T; 13. T×T, P4D; 14. A4D! (el cambio de las damas no ha reducido el fuerte ataque de las blancas. Se amenaza ahora 15. P5T y 16. P6T), 14. ..., P4TR; 15. P6C (amenaza T5A), 15. ..., A2D; 16. T2R, A3D; 17. A3T!, A4C; 18. T6R, y las negras abandonaron (18. ..., A2A; 19. A5AD, A3C; 20. A×A, P×A; 21. T5R, etc.).

Diagrama núm. 281

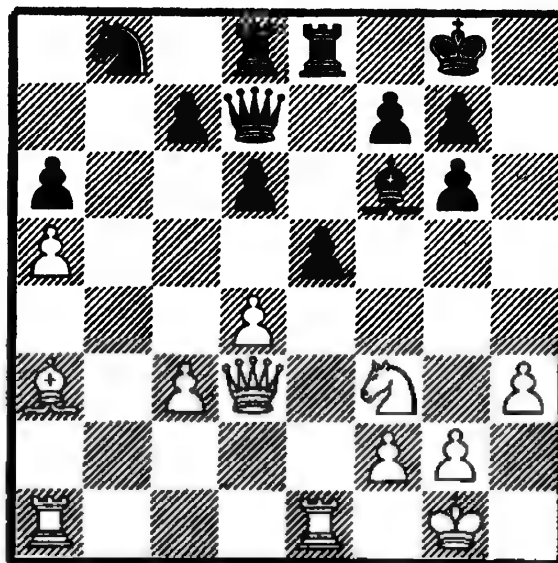


JANOWSKI - BERNSTEIN  
(San Sebastián, 1911)  
Juegan las negras

Diagrama número 281: Las negras tienen un peón de ventaja. Para poderlo valorizar debían seguir 1. ..., P3A; 2. P×P, T×T; 3. R×T, C×P. La debilidad del PR negro podrá ser cómodamente defendida. Pero continuaron erróneamente 1. ..., C1A?, falta que aprovechó Janowski para aumentar su ventaja de espacio: 2.

P6T!, P3C; 3. C4D, C×C; 4. P×C (el PR blanco ha quedado bien asegurado, teniendo este bando la posibilidad de romper con P5A y obtener excelente contrajuego), 4. ..., T×T; 5. R×T, R1D; 6. P5A!, T1C+; 7. R2A, P×P; 8. A×P, T2C; 9. A3T, C3R; 10. A×C!, P×A; 11. T6A, R2R; 12. T6T, R2D; 13. R3A. La partida terminó en tablas 27 jugadas más tarde.

Diagrama núm. 282



ALEKHINE - BERATENDE  
(Amberes, 1923)  
Juegan las blancas

Diagrama número 282: En la partida Alekhine-Beratende, jugada en Amberes, 1923, se llegó a la posición que refleja el diagrama. Alekhine había sacrificado anteriormente un peón sin lograr contrajuego compensador. En este momento prosiguió 1. P5D!, jugada interesante que incluye el posterior sacrificio de otro peón para lograr notable superioridad en espacio. Siguió 1. ..., P5R? (exacto era 1. ..., A2R seguido de 2. ..., P4AR); 2. T×P, T×T; 3. D×T, A×P; 4. T1AD!, A×P; 5. A2C (el PD blanco limita la movilidad de las piezas contrarias, y después de jugar P3AR la casilla 6R constituirá un sólido punto de apoyo para futuras operaciones. La amenaza di-

recta es ahora 6. C5C y 7. D4TR), 5. ..., T1R; 6. D4TR, P3A; 7. C4D, R2A (para si 8. C6R sacrificar la calidad por un tercer peón); 8. T4A!, T4R; 9. C6R!, T4T (no valdría ahora 9. ..., T×C a causa de 10. P×T, D×P; 11. T4R, D4A; 12. A×P!; ni tampoco 9. ..., T×P por 10. C×PC!);

10. D4R, D2R (10. ..., T×PD?; 11. C8D+); 11. D3D, A3C; 12. T4R, D2D; 13. P4C, T1T; 14. T4AR! (con las múltiples amenazas 15. A×P!, 15. C×PC y 15. P5C), 14. ..., T1R; 15. A×P!, P×A; 16. T×P+, R×T; 17. D3AD+. Las negras abandonaron.

#### IV. LA APERTURA DEL JUEGO

Cuando en una posición existen líneas y diagonales despejadas las piezas tienen amplia libertad de movimiento. Tales posiciones se califican de «abiertas». Contrariamente, si los peones forman barreras en cadena que limitan la efectividad de las piezas, se llaman posiciones «cerradas».

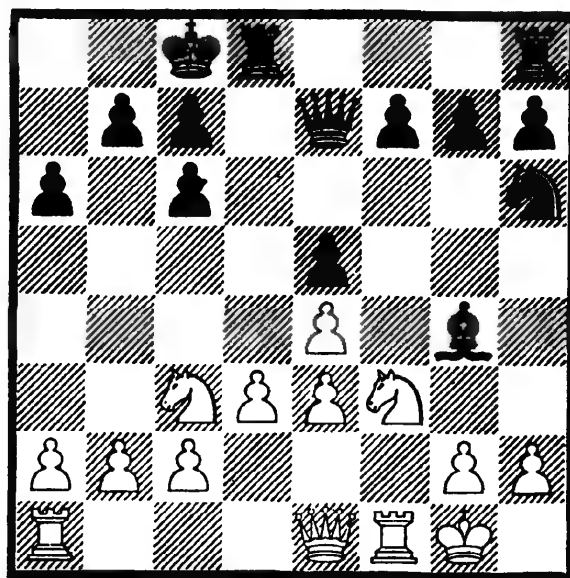
A veces es necesario transformar una posición cerrada en abierta, especialmente cuando se trata de valorizar ventajas conseguidas con anterioridad, o bien de reforzar un ataque. En los casos de ventaja apreciable de posición, de material, o de situación peligrosa del rey contrario, el bando superior debe abrir el juego a fin de dirigir con mayor libertad sus piezas hacia los puntos débiles del adversario. Esta meta puede conseguirse utilizando los tres medios tácticos siguientes:

- a) Ruptura de peones.
- b) Ruptura de peones con sacrificio de uno o más de ellos.
- c) Sacrificio de piezas.

##### a) Ruptura de peones

Diagrama número 283: En la posición que refleja este diagrama es difícil prever hacia dónde deben dirigir las blancas su acción. Sin embargo, mediante rupturas de peones lograron abrir brecha en el flanco de dama: 1. T1C, P3A; 2. P4C, C2A; 3. P4TD, A×C; 4. T×A, P3CD (este intento de mantener el juego cerrado no resultó eficaz); 5. P5C, PA×P;

Diagrama núm. 283

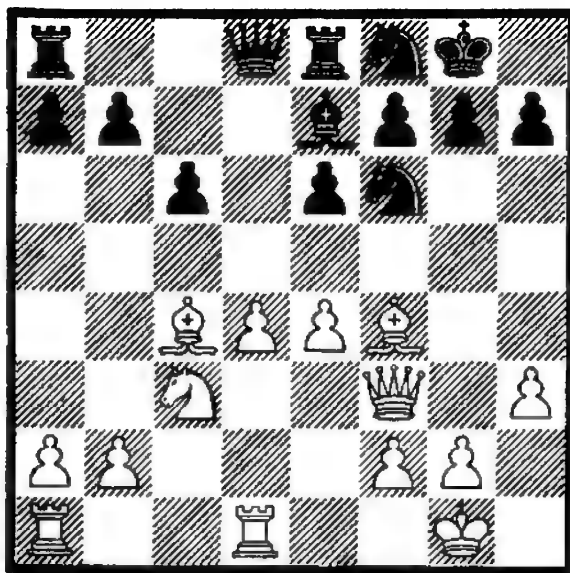


CAPABLANCA - JANOWSKI  
(San Petersburgo, 1914)  
Juegan las blancas

6. P×P, P4TD; 7. C5D, D4A; 8. P4A! (el plan de las blancas es 9. D3A y continuar P4D con la ruptura P5AD), 8. ..., C4C; 9. T2A, C3R; 10. D3A, T2D; 11. T1D, R2C (no sería mejor 11. ..., R1C); 12. P4D, D3D; 13. T2AD!, P×P; 14. P×P, C5A; 15. P5A (esta ruptura de peón gana una torre), 15. ..., C×C; 16. P×C, D×PD; 17. P6A+, R1C; 18. P×T, D×P2D; 19. P5D, T1R; 20. P6D, P×P; 21. D6A. Las negras abandonaron.

Diagrama número 284: Más frecuente todavía que la ruptura de flanco para abrir juego es la ruptura en el centro. En la posición del

Diagrama núm. 284



RUBINSTEIN - SCHLECHTER

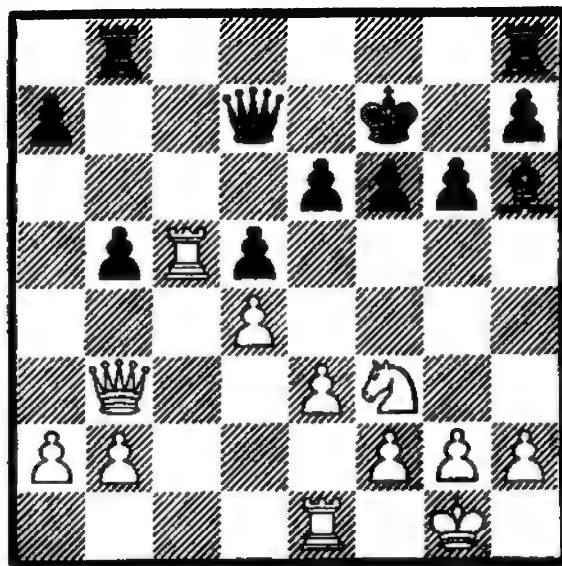
(Berlín, 1918)

Juegan las blancas

diagrama Rubinstein tenía clara ventaja posicional (más espacio, par de alfiles) y para ganar efectuó la ruptura central 1. **P5D!**, **PR×P**; 2. **P×P**, **D3C** (2. ... **P×P**; 3. **C×P**, **C×C**; 4. **A×C** y 5. **A×PC**); 3. **P6D**, **A1D**; 4. **P4CR** (con sus anteriores jugadas las blancas han creado un fuerte peón libre, y obligado a que las negras intercepten la comunicación entre sus torres. La amenaza es ahora **P5C**, preparando el ataque frontal sobre el **P2AR** negro, y naturalmente, sería malo 4. ... **D×PC?**; 5. **P5C**, **C3A2D**; 6. **A×P+**, **R×A**; 7. **A1A+**), 4. ... **C3R** (para interceptar la acción del alfil sobre el punto **2AR**); 5. **P7D**, **T2R**; 6. **A6D!**, **T×P**; 7. **A×C**, **P×A**; 8. **P5C**. La partida está decidida, toda vez que el caballo no puede jugar por 9. **D8A** mate. Siguió todavía 8. ... **T×A**; 9. **T×T**, **D5A**; 10. **T×A+**, **T×T**; 11. **P×C**, y las negras abandonaron unas jugadas después.

Diagrama número 285: La posición de este diagrama tiene un carácter semicerrado. El dominio de la única línea abierta no significa, sin embargo, superioridad de las blancas. Por

Diagrama núm. 285



GELLER - BARCZA

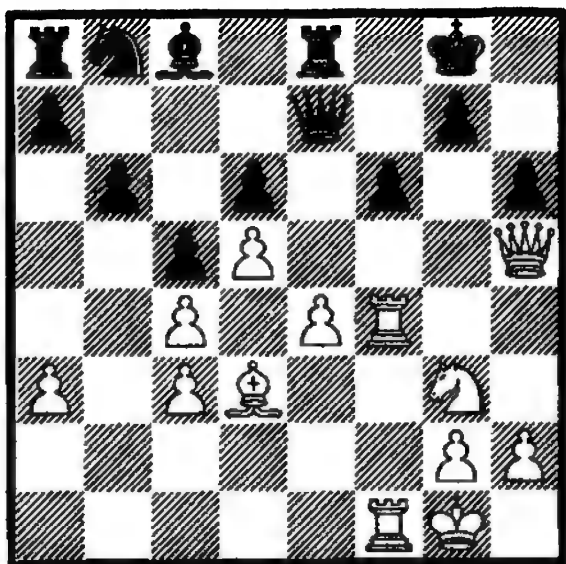
(Budapest, 1952)

Juegan las blancas

ejemplo: 1. **TR1AD**, **TR1AD** (2. **T×T**, **T×T**; 3. **T×T**, **D×T**; 4. **D×PC**, **D8A+**), 2. ... **T×T**; 3. **D×T**, **T2C**, seguido de **A1A**. No obstante, Geller efectuó una ruptura central que dejó indefenso al rey negro: 1. **P4R!**, **P×P**; 2. **P5D!**, **TR1AD**; 3. **C4D** (las blancas recuperan el peón. No es posible 3. ... **T×T** por 4. **P×P+**; ni 3. ... **P×P** a causa de 4. **T×PD**. La posición está totalmente abierta, quedando las blancas con un activo juego de piezas y un fuerte peón libre), 3. ... **D3D**; 4. **P×P+**, **R1C**; 5. **T5D**, **D2A**; 6. **C×P**, **D4T**; 7. **TR1D**, **P6R**; 8. **P7R**, **P×P+**; 9. **R×P**, **T1R**; 10. **T8D**, **R2C**; 11. **T×T1C**, **T×T**; 12. **T1R**, **T1R**; 13. **D5D** y las blancas ganaron con facilidad.

b) *Ruptura de peones con sacrificio de uno o varios de ellos*

Diagrama número 286: Las blancas tienen gran ventaja de desarrollo y el enroque negro se encuentra seriamente debilitado. Para valorizar su superioridad, las blancas han de abrir el juego. La preparación de la ruptura **P4CR** - **P5CR** exigiría mucho



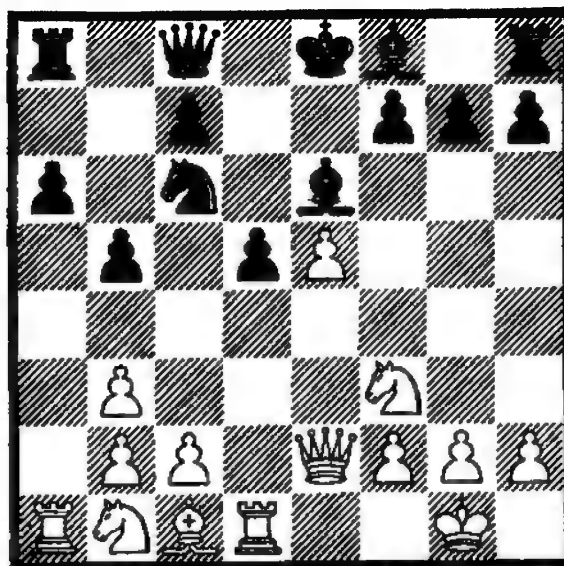
SKALA - BOUCEK

(Praga, 1957)

Juegan las blancas

tiempo y daría lugar a una posible contraacción de las negras (C2D - C4R - A3T). La partida siguió 1. **P5R!**, **PD×P** (si 1. ..., D×P; 2. D6C, con las amenazas 3. T4R y 3. T×PA; mientras que si 1. ..., PA×P sigue 2. T7A, D4C; 3. T×PC+); 2. **P6D**, **D3R** (2. ..., D2D; 3. T×P, P+T; 4. D6C+, R1T; 5. D×PT+, R1C; 6. D6C+, R1T; 7. T5A); 3. **A5A**, **D2A** (tampoco valdría sacrificar la dama jugando 3. ..., P×T; 4. A×D+, T×A; 5. D5D, etc.); 4. **A7T+**, **R1A**; 5. **T×P** y las negras abandonaron (5. ..., P×T; 6. D×PT+, D2C; 7. T×P mate; o bien 5. ..., D×T; 6. T×D+, P×T; 7. D6C!).

Diagrama número 287: La posición de este diagrama, procedente de una partida Smislov - Euwe del torneo para el Campeonato Mundial jugado en 1948, ya forma parte de la teoría moderna de aperturas. Las blancas pueden ganar un peón jugando 1. C3A, D2C!; 2. C×PD, pero las negras siguen 2. ..., O-O-O, completando su desarrollo y quedando con el par de alfiles en compensación por el peón sacrificado. Smislov jugó 1. **P4A!**, **PD×P**; 2. **P×P**, **A×P**;



SMISLOV - EUWE

(Campeonato Mundial, 1948)

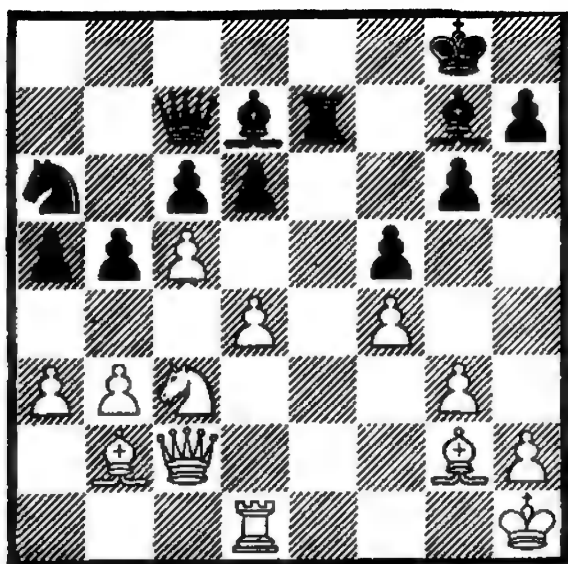
Juegan las blancas

3. **D4R**. A cambio de un peón las blancas han abierto el juego, valorizando además su ventaja de desarrollo. La mejor defensa para las negras es aquí 3. ..., D2C, aunque las blancas prosiguen 4. C3A, con la amenaza 5. C4D. En la partida se jugó 3. ..., **C2R?**; 4. **C3T**, **P3AD**; 5. **C×A**, **P×C**; 6. **D×P4A**, **D2C**; 7. **P6R**, **P3A**; 8. **T7D**, y las blancas ganaron rápidamente (8. ..., D4C; 9. D×D, PA×D; 10. C4D, T1A; 11. A3R, C3C; 12. T×PT, C4R; 13. T7C, A4A; 14. C5A, O-O; 15. P3T!, rindiéndose finalmente las negras).

Diagrama número 288: La posición de las negras parece bastante buena. Después de 1. P×P, D×P; 2. P5D, P4A, incluso tendrían sería ventaja en el flanco de dama. Pero la jugada 1. **P5D!** cambia totalmente la situación. Con esta jugada de peón las blancas abren el juego y debilitan las defensas del rey negro. Siguió 1. ..., C×P; 2. P×P, A×P; 3. **C5D**, **A×C**; 4. **A×X+**, **R1A** (sería todavía mayor la debilidad de la octava fila si 4. ..., R1T); 5. **A×A+**, **T×A** (5. ..., R×A; 6. D3A+, R3T; 7. P4CR!, P×P; 8. P5A, con tempestuoso ataque); 6. **D2CD**, **C5R** (o bien 6. ..., D2R; 7.



Diagrama núm. 288

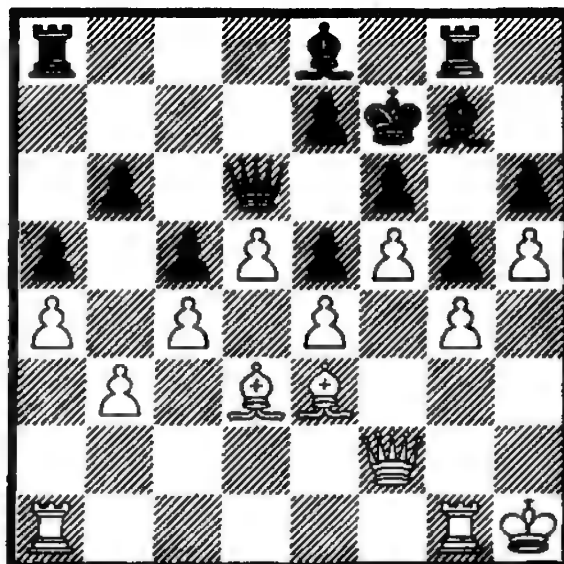


PACHMAN - MARSÁLEK  
(Campeonato de Checoslovaquia, 1957)  
Juegan las blancas

T1AD!, seguido de P4CD); 7. T1AD, D1D; 8. D4D!, C3A; 9. A3A (no vale la aparentemente fuerte jugada 9. A6R por 9. ..., D1T+; 10. R1C, D2T, cambiando las damas), 9. ..., C5R (9. ..., P4D; 10. T6A, C5R?; 11. A×C, PA×A; 12. D5A+, o bien 10. ..., R2A; 11. D5R, con las amenazas 12. T×C+ y 12. T6D); 10. A×C, P×A; 11. T6A!, P6R; 12. T×P, D1T+; 13. R1C, P7R; 14. T8D+, R2R; 15. D6D+, R2A; 16. D8A+, y las negras abandonaron.

Diagrama número 289: Prácticamente, las negras tienen una pieza de menos, toda vez que para que entre en juego su A2CR habría que sacrificar el PR. Por otra parte, no se acierta a ver cómo las blancas pueden abrir líneas en posición tan bloqueada. Siguió en la partida 1. P4C!, PT×P; 2. P5T!, T1AD (2. ..., T×P; 3. T×T, P×T; 4. A×P, y el avance del PAD decidiría rápidamente); 3. P×P, D×PC; 4. D2TD, A2D; 5. D7T! (las blancas ofrecen el cambio de damas para restar defensas al PAD negro. Después de 5. ..., D×D; 6. T×D, TR1D; 7. TR1T y 8. T15T, el peón caería), 5. ..., D3D; 6. TR1CD, T2A; 7. D6T, T1CD; 8.

Diagrama núm. 289

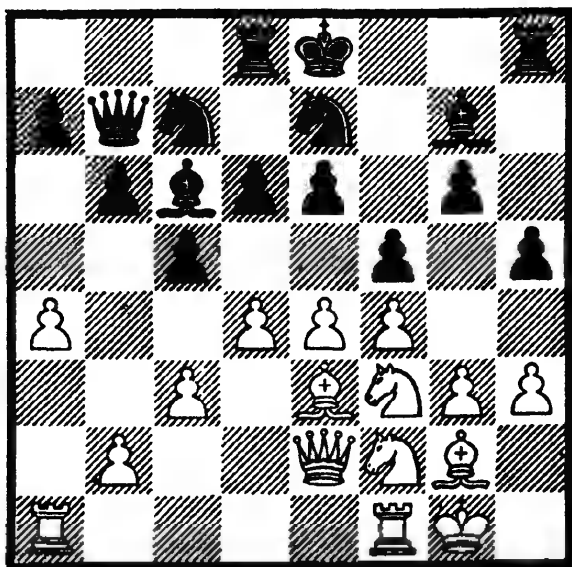


BRONSTEIN - PILNIK  
(Belgrado, 1954)  
Juegan las blancas

A2AD, A1AR; 9. A3C. Las blancas deben ganar por su dominio en la columna torre dama y la debilidad del PAD negro. Las negras no tienen el menor contrajuego y han de contemplar pasivamente la creciente actividad de las piezas contrarias. Como quiera que el desarrollo posterior de la partida se aparta del tema que estamos tratando, lo anotamos sin comentario: 9. ..., R2C; 10. R2C, A1A; 11. D2T, A2D; 12. D2AR, T3C; 13. T8T, T3T; 14. T1T, T6T; 15. T1×T, P×T; 16. T×P, D3C; 17. D2T, T2C; 18. R3A, T1C; 19. A1D, D5C; 20. A2D, D8C; 21. D×D, T×D; 22. R2R, R2A; 23. A3R, T1C; 24. A×PA, y las negras abandonaron doce jugadas después.

Diagrama número 290: La continuación natural 1. C5C, P×P, seguido de 2. ..., C4A proporcionaría buen juego a las negras. Siguió en la partida 1. P5D!, P×PD; 2. P×PA, sacrificando las blancas un peón para abrir la columna de rey. Como no sería recomendable contestar 2. ..., P×P a causa de 3. TR1R, T2D; 4. C5C, con la amenaza A3A, las negras respondieron 2. ..., C×P!; 3. A4D+, R2D (no 3. ..., R1A; 4. A×A+, R×A;

Diagrama núm. 290



PACHMAN - SOLIN  
(Marianke-Lazne, 1954)  
Juegan las blancas

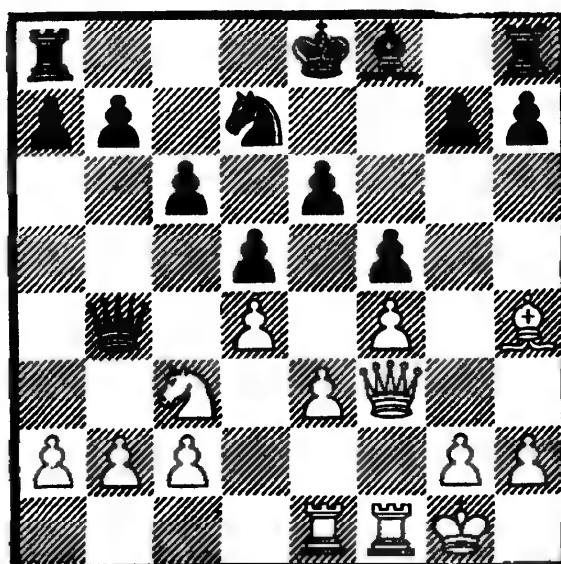
5. C4T, C×C; 6. D7R+; o bien 5. ..., TD1R; 6. C×C+, P×C; 7. D2A, con clara ventaja para las blancas); 4. A×A, C×A; 5. P4CD (jugada importante para ganar espacio en el flanco de dama. Las negras no pueden tomar este peón, ya que cederían el control de la casilla 4D y abrirían además la columna alfil dama a favor del adversario), 5. ..., R1A; 6. P5C, A2D; 7. C4T, C4A; 8. C×C, A×C; 9. TR1R, R1C; 10. D2D, D1A (10. ..., TR1R; 11. P4A, A5R; 12. C×A, P×C; 13. D2A); 11. P5T, TD1R; 12. T×T, T×T; 13. P×P, P×P. El rey negro ha quedado en situación peligrosa y después de 14. P4A! su defensa habría sido difícil. El curso posterior de la partida se desarrolló bajo apuro de tiempo para ambos bandos, lo que fue causa de algunos errores: 14. A×P?, A3R? (mejor era 14. ..., C×A; 15. D×C, D2C; 16. D×PD+, R1A, con contrajuego), 15. D2T? (ganaba rápido 15. A6A, seguido de D2C y D3T), 15. ..., D2C!; 16. A×D, A×D; 17. A6A, T7R; 18. C4R, P4D; 19. C6A, P5D; 20. P×P, P×P; 21. C7D+, R1A (21. ... R2T; 22. C5R, con la amenaza 23. A3A y 24. C6A+);

22. C×P+ y las negras abandonaron pocas jugadas después.

### c) Sacrificio de piezas

Muchas veces el carácter de la posición es tal que no bastan las rupturas de peones, siendo entonces necesarios los sacrificios de piezas para abrir el juego. En estos casos, como es lógico, al sacrificio de pieza deben seguir fuertes e inmediatas amenazas.

Diagrama núm. 291

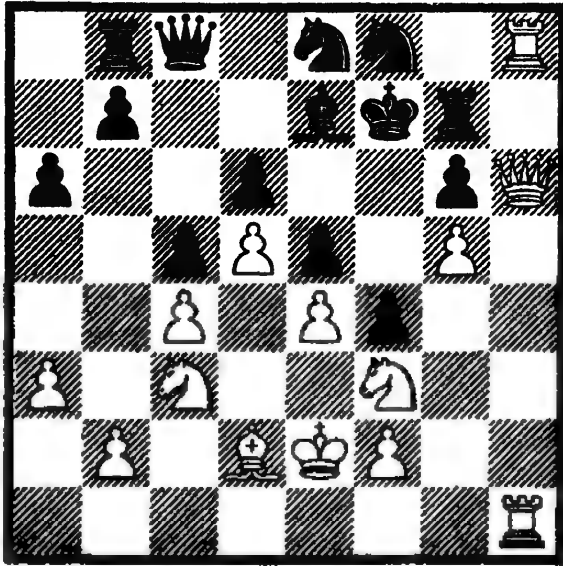


K. RICHTER - BARATZ  
(Olimpiada, 1931)  
Juegan las blancas

Diagrama número 291: 1. P4R!, PD×P (1. ..., D×PD+; 2. A2A, D3A; 3. P×PD, PA×P; 4. C×P); 2. C×P, P×C (2. ..., D×PD+; 3. A2A, P×C; 4. D5T+, P3CR; 5. A×D, P×D; 6. A×T); 3. D×P, D3D; 4. D5A, D×PD+ (mejor 4. ..., P4R, que prolongaba la resistencia: 5. PD×P, D3C; 6. D3T, A4A+; 7. R1T, C3C; 8. D3A, seguido de 9. P5A); 5. R1T, A2R; 6. D×P, O-O-O; 7. A×A, TR1R; 8. D3T, D×PC; 9. A×T, y las negras abandonaron.

Diagrama número 292: 1. A×P, D2A (1. ..., P×A; 2. T4T y 3. T×P+);

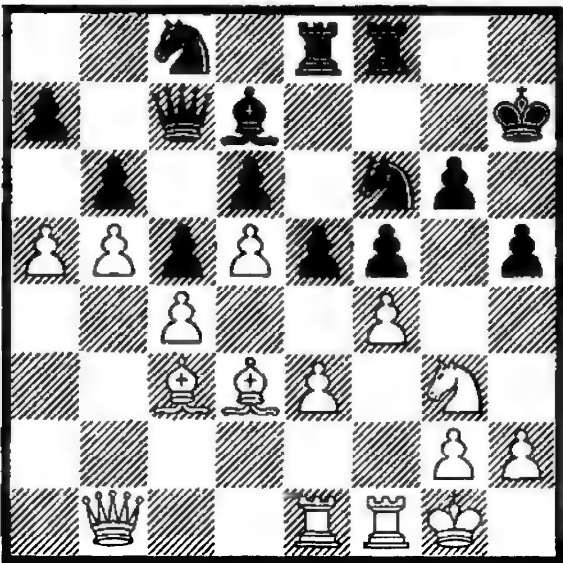
Diagrama núm. 292



AVERBACH - PANNO  
(Rusia-Argentina, 1954)  
Juegan las blancas

2. D2T! (amenaza 2. A×P), 2. ..., C2D; 3. D3T (amenaza D6R mate), 3. ..., C1A; 4. T×C+, R×T; 5. D6R, T1C; 6. C4T, A1D; 7. C×P+, R2C; 8. C×P. Las negras abandonaron (8. ..., D2R; 9. T7T+, R×T; 10. D6T, mate).

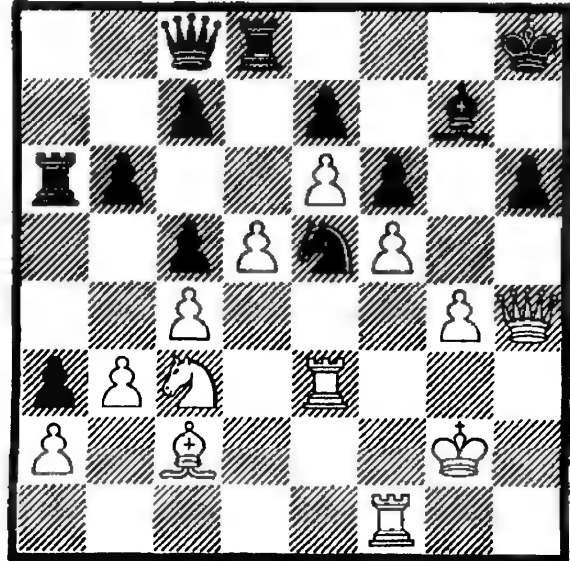
Diagrama núm. 293



UHLMANN - PACHMAN  
(Dresde, 1956)  
Juegan las negras

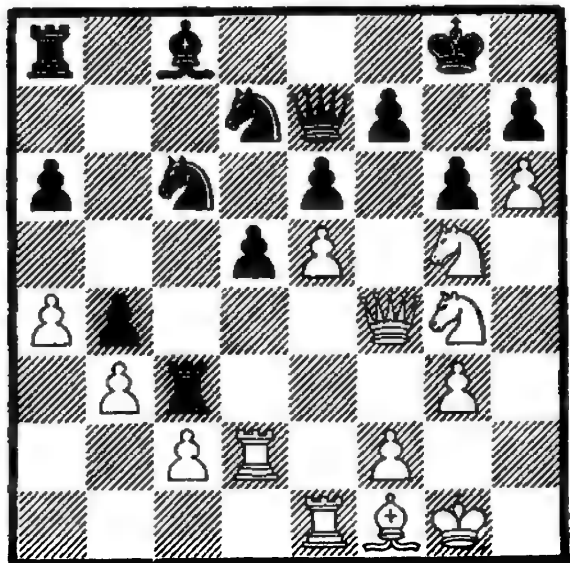
Diagrama número 293: Las negras no pueden impedir la apertura del juego. Después de 1. ..., P5R; 2. A2R, el alfil blanco de 3AD dominaría la gran diagonal negra y las blancas podrían preparar la ruptura P4CR. Las negras jugaron flojamente 1. ...,

Diagrama núm. 294



POKORNY - BERNDTSON  
(Checoeslovaquia-Suecia, 1930)  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 295



PANNO - ELISKASES  
(Mar de Plata, 1957)  
Juegan las blancas

**C2R?**; 2. **P4R!**, **P5T**; 3. **P×PR**, **P×PR**; 4. **P×P!**, **P×C**; 5. **A×P**, **P×PT+**; 6. **RIT**. A cambio de la pieza sacrificada las blancas han logrado minar completamente las defensas del rey negro. Siguió 6. ..., **D1D**; 7. **P×P+**, **R2C**; 8. **T×C!**, **T×T**; 9. **A×T+**, **R×A**; 10. **D2C+**, **R4C**; 11. **D2D+**, **R3A**; 12. **D6T**, **C4A**; 13. **T1AR**, **T8R**; 14. **P7C+**, **R2A**; 15. **D5T+**, **R3A**; 16. **D4T+**. Las negras abandonaron.

Diagrama número 294: 1. **T×C!**, **P×T**; 2. **P6A!**, **P×P**; 3. **T×P**, **R1C**; 4. **T×P**, **T1T**; 5. **T8T+!**. Las negras abandonaron (5. ..., **A×T**; 6. **D7T+**, **R1A** y mate a la siguiente jugada).

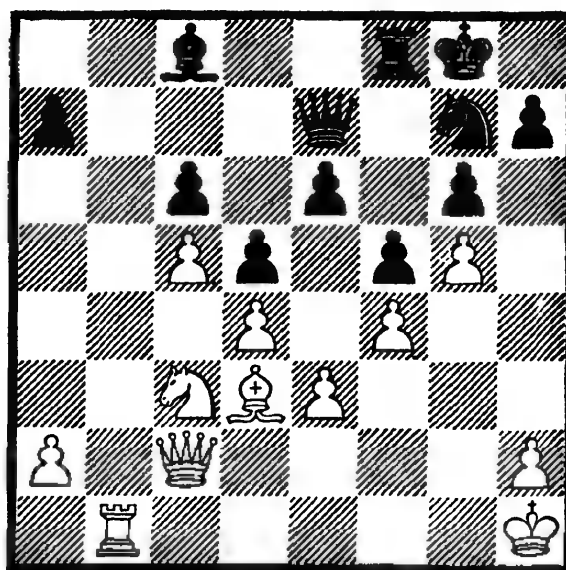
## V. JUGADAS LIBERADORAS

Hasta ahora hemos tratado la apertura del juego como un típico elemento de ataque. El bando agresor abre la posición para mejor aprovechar su ventaja posicional. Normalmente, la apertura del juego favorece al atacante, al bando mejor desarrollado, al que cuyas piezas tengan mayor efectividad. Pero hay casos en que el bando defensor, que padece una posición restringida, puede salir beneficiado con la apertura del juego, logrando su liberación y nivelando las posibilidades.

Diagrama número 296: La desventaja del bando negro consiste en la escasa efectividad de sus piezas ligeras, limitadas en gran parte por su propio peón en 3R. Las blancas tienen un alfil activo y disponen de la columna caballo dama para el ataque en este flanco. Las negras se liberaron jugando 1. ..., **P4R!**. No se regala nada, toda vez que si 2. **PD×P** sigue 2. ..., **D×PA**, y si 2. **PA×P**, entonces 2. ..., **D×PC**, con contrajuego. Siguió 2. **D2D**, **P×PD**; 3. **P×P**, **D2AD**; 4. **C2R**, **C3R**; 5. **R2C**, **T1R** (era mejor todavía 5. ..., **A2D** y **T1C**); 6. **P4TR**, **A2D**; 7. **R3A**, **T1C**;

Diagrama número 295: 1. **T×P!** (la única, pero muy efectiva posibilidad de penetrar en la posición contraria. Las negras tienen que aceptar el sacrificio, toda vez que si 1. ..., **T×PA**, sigue 2. **T×C**, **A×T**; 3. **C6A+**, **R1T**; 4. **C×A**, etc.). Continuó la partida 1. ..., **P×T**; 2. **P6R**, **P×P** (2. ..., **P4A**; 3. **P×C**, **D×T**; 4. **C6A+**, **R1A**; 5. **D6D+**, **D2R**; 6. **C6A×PT+**, **R1C**; 7. **D×P+**, **R1T**; 8. **C7A+**, etc.); 3. **T×P**, **D1A**; 4. **D×D+**, **R×D** (4. ..., **C×D**; 5. **C6A+**, **R1T**; 6. **C7A**, mate); 5. **C×P+**, **R1C**; 6. **C5C**, **A2C**; 7. **T×P+**, **R1A**; 8. **P7T**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 296

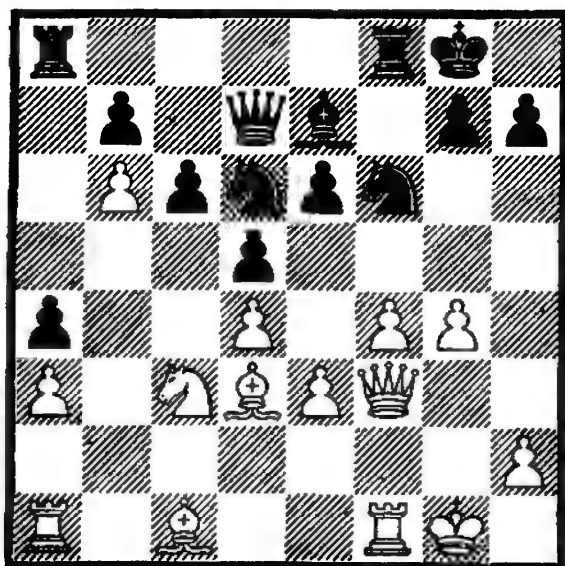


ILIWITZKI - PANOV  
(Moscú, 1943)  
Juegan las negras

8. **T4C**, **T×T**; 9. **D×T**, **A1A**; 10. **D2D**, **R2A**, acordándose el empate.

Diagrama número 297: En forma parecida, también con una difícil jugada liberadora, las negras lograron buen juego en este ejemplo. Las blancas amenazan atacar peligrosa-

Diagrama núm. 297



GLIGORIC - PACHMAN  
(Interzonal, 1952)  
Juegan las negras

mente en el flanco de rey. La preparación de la ruptura P4AD costaría mucho tiempo a las negras, por cuya causa se decidieron adelantarse jugando 1. ..., C3A5R; 2. C×C, P×C; 3. A×P, C×A; 4. D×C, P4R!. Las variantes principales son:

a) 5. PA×P, T×T+; 6. R×T, D3R!, amenazando D5A+ seguido de T1AR+, con peligroso contraataque.

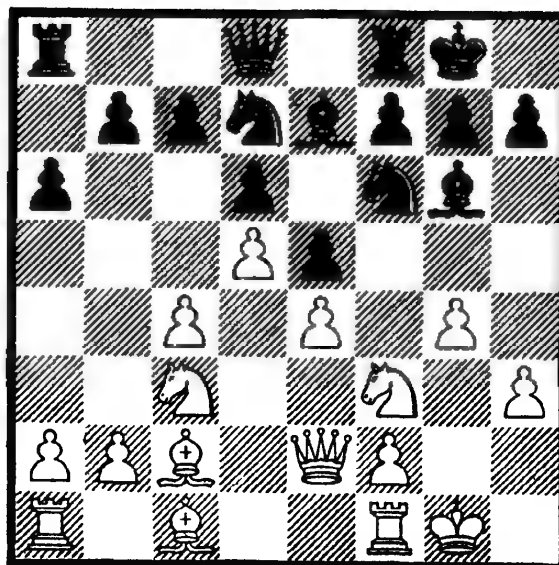
b) 5. P5A, P×P; 6. D×P, D×D; 7. P×D, A3A; 8. A2C, TD1D; 9. TD1D, T4D; o bien 8. A3R, TR1R; 9. A2A, T5R. Las negras tienen, por lo menos, juego igual.

c) 5. D×P, D×PC+; 6. R1T, TD1R y las negras logran suficiente contrajuego.

En la partida siguió 5. PD×P?, D×P+; 6. D2C, D×D+; 7. R×D, y las negras, continuando 7. ..., TD1D y 8. ..., T6D podían obtener clara superioridad posicional. Pero respondieron 7. ..., T3T (?), y después de 8. T1CD, T1D; 9. P5A, A4A; 10. P6A, P×P; 11. P×P, R2A; 12. P4R, T×P; 13. T×T, A×T; 14. P5R, T1CR+; 15. R3A, T8C pudieron todavía obtener ligera ventaja por su

mejor alfil, pero en el curso posterior de la partida cometieron ligeras inexactitudes, finalizando la lucha con empate.

Diagrama núm. 298



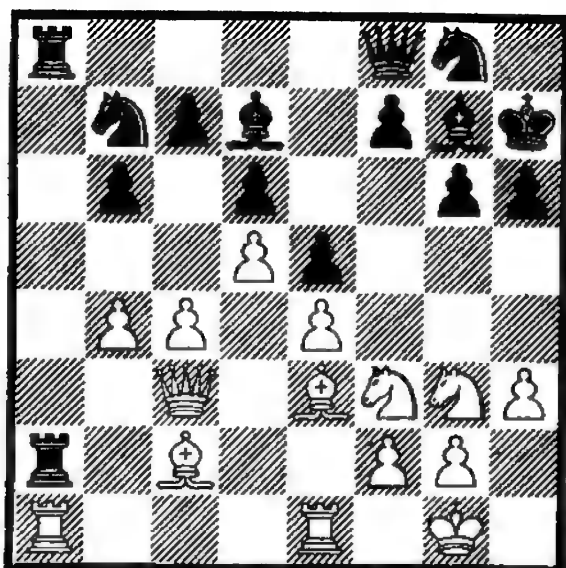
ALEKHINE - JOHNER  
(Zurich, 1934)  
Juegan las negras

Diagrama número 298: Las negras se decidieron en esta posición por una defensa pasiva (1. ..., C1R?; 2. A2D, P3T), facilitando el ataque de las blancas en el flanco de rey. Pero en realidad su posición era mejor y podían haber dado efectividad a su ventaja con una jugada liberadora, característica en muchas variantes de la apertura española: 1. ..., P4TR!. No valdría 2. P5C, C2T; 3. P4TR por la liberadora 3. ..., P3A; mientras que 2. C2T, P×P; 3. P×P, C2T seguido de 4. ..., A4C; o bien 2. C4TR, P×P; 3. P×P, C2T; 4. C5A (4. C×A, P×C), 4. ..., A4C, siempre deja el PCR blanco como una seria debilidad en su enroque.

Cuando uno de los bandos obtiene ventaja de espacio en el centro y flanco de dama la ruptura P4AR es muy importante como inicio de una contraacción en el flanco de rey.



Diagrama núm. 299

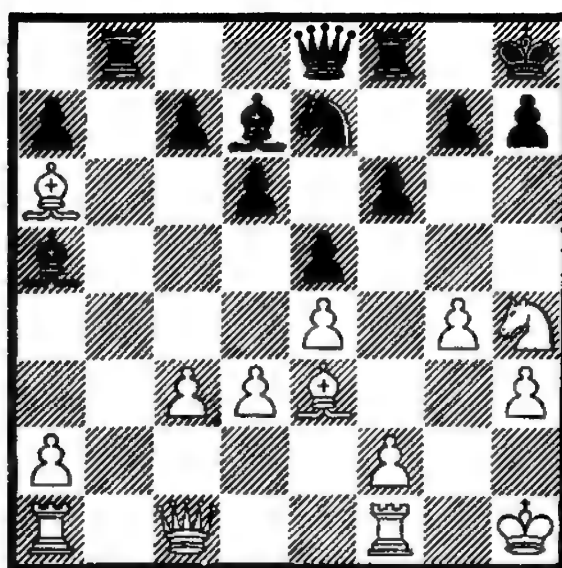


SCHLECHTER - FORGACS  
(San Petersburgo, 1909)  
Juegan las negras

Diagrama número 299: También en esta posición las negras actuaron pasivamente con 1. ..., **T1T2T?**. Después de 2. **T×T, T×T**; 3. **T1T, D1T**; 4. **T×T, D×T**; 5. **P5A, PC×C**; 6. **PC×P, P×P**; 7. **A×PA, P3A**; 8. **P×P, A×P**; 9. **A3T, C1D**; 10. **A6D, A5T**; 11. **A×A, D×A**; 12. **A×P, A×A**; 13. **D×A**, las blancas consiguieron ganar gracias al peón de ventaja. La jugada exacta era 1. ..., **P4AR!**. Podía seguir, por ejemplo, 2. **P×P, P×P**; 3. **C5T, A1T**; 4. **P4C, C2R**, o bien 3. **C4T, P5R** con suficiente contrajuego para las negras en ambos casos. La ruptura 1. ..., **P4AR** es buena aquí a pesar de la presencia del **A2AD** blanco en la misma diagonal que el rey negro, ya que es el único contrajuego que entorpece la libre acción de las blancas en el flanco de dama.

Diagrama número 300: Las blancas tienen bien situadas sus piezas para impedir la ruptura **P4AR** del adversario. No obstante, Marshall pudo efectuarla aprovechando la debilidad táctica del **A6TD** blanco: 1. ..., **P4AR!**. Si 2. **PR×P** sigue 2. ..., **C×P**; 3. **P×C, D4T**; 4. **C2C, D×PT+**;

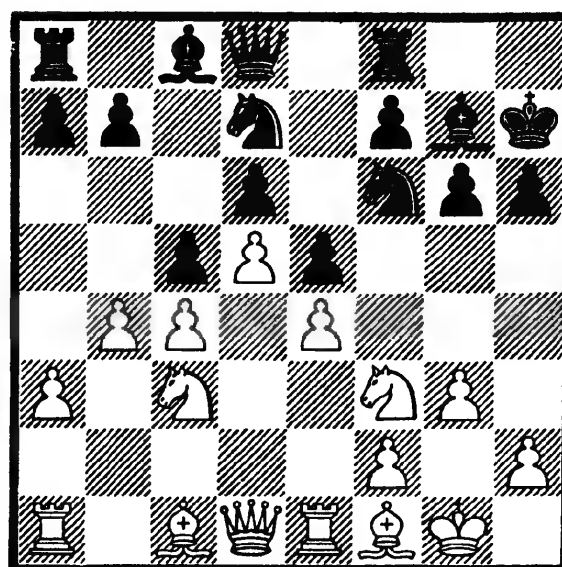
Diagrama núm. 300



ED. LASKER - MARSHALL  
(Nueva York, 1924)  
Juegan las negras

5. **R1C, T×P**, con rápido mate. O bien 3. **C×C, A×C**; 4. **P×A, D3A+**. En la partida las blancas contestaron 2. **P3A, P×PC**; 3. **PA×P, P4D!**; 4. **D3T, A3C**; 5. **A5CR, P4A**; 6. **P4D, T×T+**; 7. **A×T, PR×P**; 8. **PA×P, P×PR**; 9. **P×P, A2A**; 10. **A2C, C4A?**

Diagrama núm. 301



SMISLOV - TROIANESCU  
(Bucarest, 1953)  
Juegan las blancas



(10. ..., C4D!); 11. A4A!, A×A; 12. C×C, A×C; 13. P×A, A2A; 14. D3R, D4R; 15. D1C. Las blancas tenían buenas perspectivas de tablas, pero más tarde cometieron algunos errores y llegaron a perder 25 jugadas más tarde.

Diagrama número 301: En la posición que refleja el diagrama, Troianescu proyectaba la jugada liberadora P4AR. Smislov impidió esta ruptura iniciando una acción en el flanco de dama: 1. C4TR, C1CR; 2. D2A!, P3C; 3. P5C, C2D3A (si 3. ..., C1C; 4. A3D!, C2R; 5. A2D, P4A las piezas negras tendrían escaso desa-

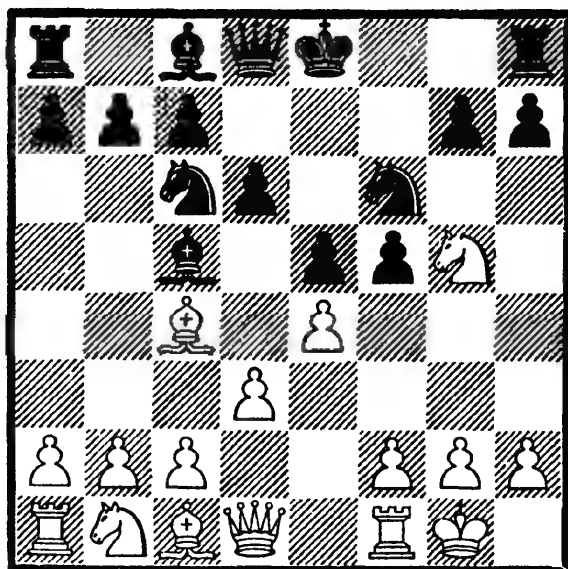
rrollo, pudiendo continuar las blancas sin riesgo 6. P4A!); 4. P4T, C4T; 5. P5T, A3A (no valdría 5. ..., P4A; 6. PT×P, D×P; 7. P×P, P×P; 8. P4C!); 6. C2C, P3T; 7. PT×P, D×P; 8. A2D, A2D; 9. T4T, P×P; 10. P×P, y las blancas ganaron valorizando el PCD libre. Es digno de observarse que las negras no estuvieron nunca en condiciones de efectuar la jugada liberadora P4AR. Las blancas, atentas a esta ruptura, fueron preparando parsimoniosamente el ataque en el flanco de dama, a base del cierre 3. P5CD como motivo principal.

## SECCIÓN DE PARTIDAS PARA EL CAPÍTULO «TIEMPO Y ESPACIO EN LA PARTIDA»

### 26. APERTURA ESPAÑOLA

BALLA - RETI  
(Budapest, 1918)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P4A?!; 4. P3D, C3A; 5. O-O, A4A?!; 6. A4A? (6. C×P, C×C; 7. P4D), 6. ..., P3D; 7. C5C?.



BALLA - RETI

Esta jugada de caballo no tiene, en realidad, objetivo alguno, toda vez que a las negras basta contestar 7. ..., D2R para conservar la torre. Pero Reti quiso demostrar que un tiempo vale más que toda

una torre, si se puede organizar un arrollador ataque.

7. ..., P5A!; 8. C7A, D2R; 9. C×T, A5CR!; 10. D2D, C5D.

Un buen ejemplo para demostrar que el tiempo es más valioso que el material. El adelanto de las negras en desarrollo es tan grande que las blancas, a pesar de la torre de ventaja, apenas tienen defensa contra la amenaza 11. ..., C6A+; 12. P×C, A5C×P; 13. P3TR, C5C!; 14. P×C, D5T, etc.

11. R1T, C6A!; 12. D5T.

Es muy desagradable que la dama tenga que abandonar el flanco de rey amenazado. Pero después de 12. D2R (o bien 12. D1D), C×PT; 13. P3A, C×T la partida tendría un rápido fin.

12. ..., C×PR!

Nueva sorpresa. No es posible 13. PD×C por 13. ..., D5T; 14. P3TR, A×PT.

13. P3CR, C×PA+; 14. T×C, A×T; 15. R2C, P×P; 16. P×P, A×P!.

Nuevo sacrificio, que no puede ser aceptado, ya que seguiría mate en tres jugadas.

17. D5C+, P3A; 18. D4C, D5T; 19. A7A+, R2R; 20. D×PC+, R3A. Las blancas abandonaron.

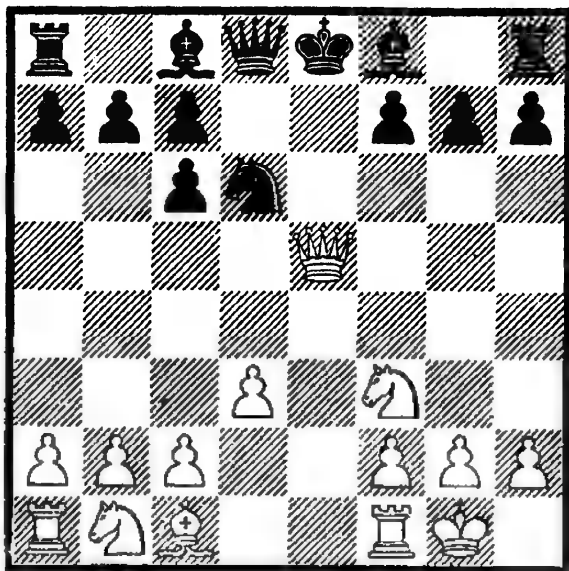
## 27. APERTURA ESPAÑOLA

GRIGORIEV - ALEKHINE

(Moscu, 1919)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, C3A; 4. O-O, C×P; 5. D2R (?), C3D; 6. A×C, PD×A; 7. D×P+.

Ya la jugada quinta de las blancas no fue exacta. Pero ahora la salida extemporánea de la dama va a costar algunos tiempos, que las negras aprovecharán para ir desarrollando el juego de sus piezas.



GRIGORIEV - ALEKHINE

7. ..., A2R!; 8. D×P, A3A; 9. D6T, A3R; 10. P3D, T1CR; 11. T1R, D2R; 12. CD2D, T3C; 13. D4A.

Las negras tendrían suficiente compensación por los dos peones: 13. D×P, O-O-O; 14. D5T, T1T; 15. D5A, D1A, seguido de 16. ..., D2C y 17. ..., C5A.

13. ..., O-O-O; 14. C3C?

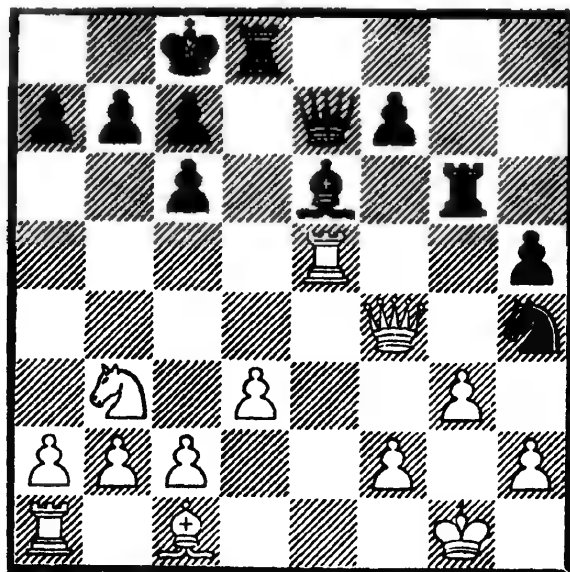
La jugada 14. C1A daba posibili-

dades para endurecer la defensa en el amenazado flanco de rey.

14. ..., C5A; 15. P3C (?).

La posición de las blancas es difícil, dada la activa conjunción de juego de las piezas contrarias y la abierta columna caballo rey. Pero una debilitación como la jugada del texto sólo debe efectuarse en caso estrictamente necesario, por ejemplo, si estuvieran dobladas las torres en la columna CR. Ahora las negras ganan un tiempo al no tener que jugar la torre de dama, bien situada en la casilla que ocupa para cooperar con plena actividad en la fase final.

15. ..., P4TR; 16. C5R.



GRIGORIEV - ALEKHINE

(Posición después de la jugada 17 de las negras)

Ofreciendo el cambio de este caballo por el alfil rey de las negras, que dificulta el desarrollo del alfil propio. La desgraciada situación del C3CD no permite mejores planes.

16. ..., A×C; 17. T×A, C5T!.

(Véase diagrama.)

Empieza el ataque final. Se amenaza 18. ..., T5C; 19. D3R, D3A; 20. P4A, A4D.

18. C5A.

Para cambiar el peligroso alfil de ataque negro o, eventualmente, continuar C4R para cooperar en la defensa del enroque.

18. ..., T4D!.

Demostración de que la presencia del caballo en 5AD es una debilidad táctica. Las negras amenazan no sólo T×C, sino también T×T, seguido de C6A+.

19. T×T, A×T; 20. C4R, T5C; 21. D6T.

Si 21. D3R, sigue 21. ..., A×C, sin que sea posible 22. P×A por 22. ..., T×PR y T8R+.

21. ..., T×C!. Las blancas abandonaron (22. P×T, D×P; 23. R1A, A4A+, etc.).

## 28. DEFENSA NIMZOINDIA

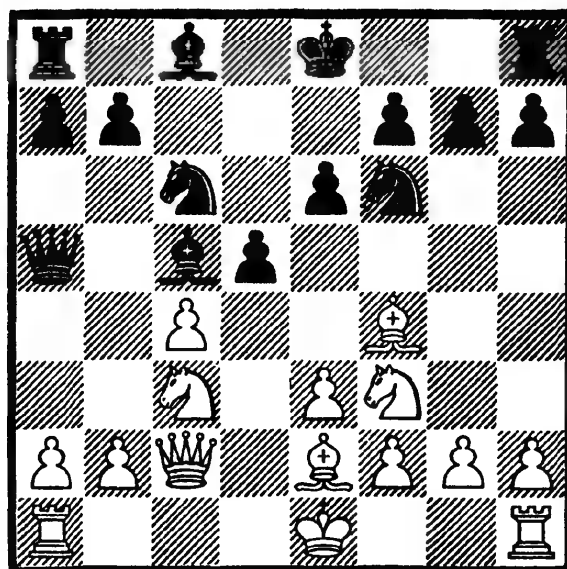
CAPABLANCA - MATTISON

(Carlsbad, 1929)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. D2A, P4A; 5. P×P, C3A; 6. C3A, A×P; 7. A4A, P4D; 8. P3R, D4T (?).

No es buena esta jugada en este preciso momento. Las negras debían seguir con el más rápido desarrollo del flanco de rey (8. ..., O-O), y en caso de la eventual respuesta 9. T1D, entonces si 9. ..., D4T. ¿Qué diferencia hay entre jugar la dama a 4TD en la jugada novena en lugar de la octava? Después de 8. ..., O-O; 9. T1D las blancas quedan en inferior disposición para el desarrollo del flanco de dama, y entonces 9. ..., D4T no sólo es una defensa indirecta del PD amenazado, sino que al mismo tiempo inician cierto contrajuego; por ejemplo, 9. P3TD, C5R!; 10. A3D, C×C; 11. A×P+, R1T; 12. P×C, P3CR!, resultando dudoso que las blancas consigan ataque a cambio de una pieza (13. A×P, P×A; 14. C5R, T4A).

9. A2R!.



CAPABLANCA - MATTISON

9. ..., A5C?.

Una pérdida de tiempo que pone a las negras ante serias dificultades. Asimismo, era dudosa la continuación 9. ..., C5R; 10. O-O, C×C; 11. P×C, O-O; 12. C5C, debiendo las negras crearse una desagradable debilitación en el enroque. Lo mejor,

justificando la prematura salida de la dama, era 9. ..., P×P; 10. A×P, A2D.

**10. O-O, A×C; 11. P×A.**

También entre fuertes adversarios existen a veces apreciaciones distintas respecto a la debilidad de los peones. Las negras, para crear el débil peón 3AD blanco han cambiado un alfil, que ya había jugado tres veces, por un caballo que lo había hecho una sola vez. Además, con ello ceden al contrario el par de alfiles, y su dama queda situada en una casilla poco favorable.

**11. ..., O-O; 12. TD1C!, D6T (?).**

La situación de la dama negra no mejora esencialmente con esta jugada. Era aquí relativamente mejor 12. ..., P×P; 13. A×P, P3TD, aunque después de 14. C4D, P4R; 15. C×C, P×C; 16. A5CR, seguido de 17. TR1D, la superioridad posicional de las blancas sería evidente.

**13. TR1D.**

Impide el cambio de peones (13. ..., P×P?; 14. A6D), y 13. ..., T1D no satisface por la clavada 14. A5C.

**13. ..., P3CD.**

Jugada necesaria para desarrollar el alfil, pero que tiene el inconveniente de crear la debilidad táctica de la casilla 3AD (6AD para las blancas).

**14. P×P, C×P.**

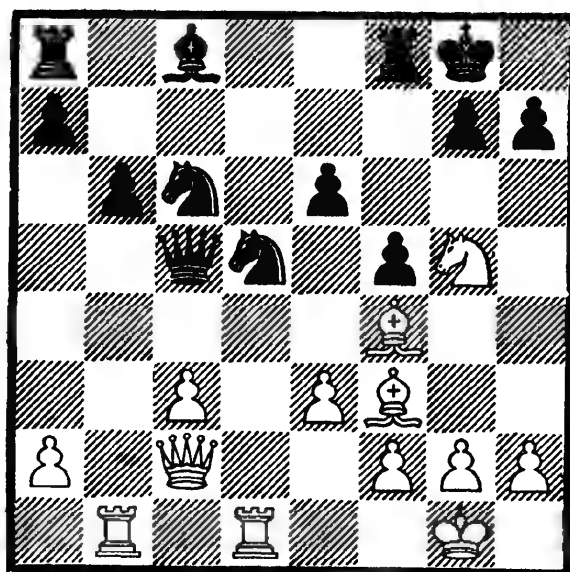
No valdría 14. ..., P×P, por 15. P4A, y las negras difícilmente podrían evitar la pérdida de un peón.

Por ejemplo: 15. ..., A2C; 16. P×P, C5CD; 17. D7A, A×P; 18. A6D, etc.

**15. C5C, P4A.**

Si 15. ..., P3CR, sigue igualmente 16. A3A, reforzándose la ventaja de las blancas.

**16. A3A!, D4A.**



CAPABLANCA - MATTISON

**17. P4A!.**

Ataque decisivo contra el punto 5D. La amenaza es 18. T5C. También contra la respuesta 17. ..., C×A podría seguir la misma jugada: 18. T5C, D2R; 19. A×C, D×C; 20. P×C, seguido de 21. A×T.

**17. ..., C4D5C; 18. D3C, P4R; 19. P3TD!, C3T.**

Si 19. ..., P×A; 20. P×C, y el caballo 3AD no puede ser defendido.

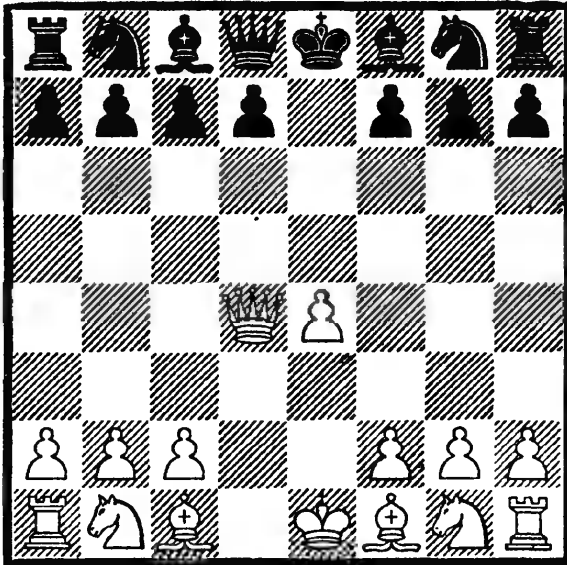
**20. A×C.** Las negras abandonaron (20. ..., D×C; 21. P5A+, R1T; 22. C7A+, etc.).

## 29. GAMBITO DE CENTRO

WINAWER - STEINITZ

(Nuremberg, 1896)

1. P4R, P4R; 2. P4D, P×P; 3. D×P.



WINAWER - STEINITZ

Ya esta jugada tiene relación con el tema tratado (ganancia o pérdida de tiempos). Aunque no corresponde a esta obra el comentario de las aperturas, vamos a hacerlo por una vez.

Uno de los consejos que se acostumbra a dar al principiante es que, normalmente, hay que desarrollar primero las piezas ligeras, luego las torres y, finalmente, la dama. El prematuro desarrollo de una pieza fuerte como es la dama, a menudo da ocasión al adversario para ganar tiempo al poner en juego una pieza inferior con ataque a la indicada dama. La jugada del texto atrae la inmediata respuesta 3. ..., C3AD. Bajo este punto de vista era mejor, entonces, jugar 3. C3AR en vez de 3. D×P. Si las negras se deciden por la defensa del peón, cualquier línea irroga pérdidas de tiempo. Por ejemplo, 3. ..., P4AD; 4. A4AD, P3D; 5. P3A, P×P; 6. C×P; o bien 3. ..., A5C+; 4. P3A, P×P; 5. C×P, P3D; 6. A4AD, O-O. En cual-

quier caso, las blancas tienen compensadora ventaja de desarrollo a cambio del peón.

3. ..., C3AD; 4. D3R.

Para que 3. D×P no resulte una neta pérdida de tiempo, las blancas sólo pueden elegir entre esta jugada y 4. D4T. Con 4. D3R, por lo menos se impide la inmediata 4. ..., P4D.

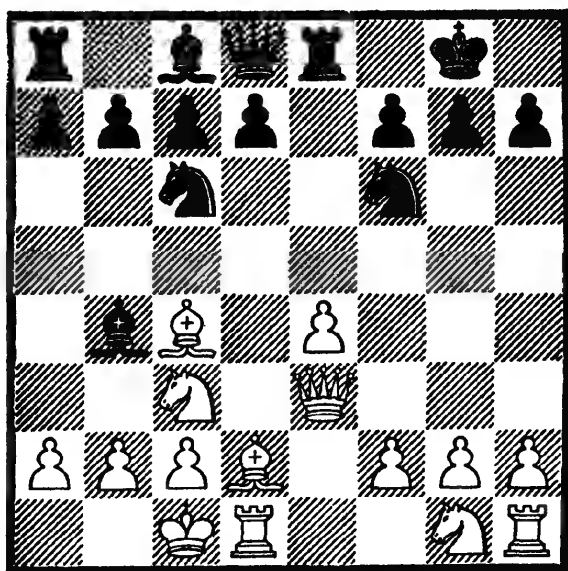
4. ..., C3A; 5. C3AD.

Las negras tenían ya dos piezas en juego, mientras que las blancas sólo la dama, y aún no bien situada. Por esta causa es recomendable poner ante todo el rey en seguridad. La teoría indica la siguiente continuación, como ejemplo: 5. P5R, C5CR; 6. D4R (6. D2R, P3D!; 7. P3A, C3T!), 6. ..., P4D!; 7. P×P ap.+ , A3R; 8. A6T!? (8. P×P, D8D+; 9. R×D, C×PA+), 8. ..., D×P; 9. A×P, D5C+; 10. D×D, C×D, con ventaja para las negras.

Otro ejemplo todavía más drástico para castigar el alegre ataque blanco se produjo en la partida Weissberger-Hussong (Bad Durkheim, año 1934): 5. A4AD, A5C+!; 6. A2D, O-O; 7. C2R, P4D!; 8. P×P, T1R; 9. D3D, C4R; 10. D4D, P4A!; 11. D4T, C×A; 12. D×C, P4CD; 13. D×PC, P4TD (amenaza 14. ..., A3T); 14. D3D, P5A!; 15. D3CR, C5R; 16. D3AR (hasta ahora la dama blanca lleva efectuadas 16 jugadas), 16. ..., C×A; 17. C×C, A×C+; 18. R×A, D4C+; 19. C4A, A5C; 20. P4TR, D4A; 21. D3CR, T5R; 22. TD1R, T×C; 23. P3A, P6A+; 24. P×P, D×PD+; 25. R1A, D3D!; 26. T1D, D6T+; 27. R2D, D3D+ (ganaba más rápido 27. ..., T1D+); 28. R1A, D3TR; 29. T2D, A3R; 30. TR1D, T5T; 31. R2C, D3A; 32. D7A, P3T y las blancas abandonaron.



5. ..., A5C; 6. A2D, O-O; 7. O-O-O, T1R; 8. A4A!.



WINAWER - STEINITZ

Una jugada rica en perspectivas, que ofrece un peón a cambio de dos tiempos de desarrollo. En la época en que esta partida fue jugada este tipo de sacrificios eran aceptados con frecuencia, y Steinitz, considerado entonces como un destacadísimo estratega de la defensa, no lo rehusó. En la actualidad, con la depurada técnica en uso, no se tendría en cuenta tal ofrecimiento, y se intentaría lo más rápidamente posible efectuar la ruptura P4D. Por ejemplo, 8. ..., C4T; 9. A3D, P4D!, con excelente juego.

8. ..., A×C (?); 9. A×A, C×P; 10. D4A!, C3A.

Naturalmente, no 10. ..., C×A; 11. A×P+, R1T; 12. A×T, y las blancas ganan la calidad por la amenaza de mate en 8AR.

11. C3A, P3D; 12. C5C, A3R!.

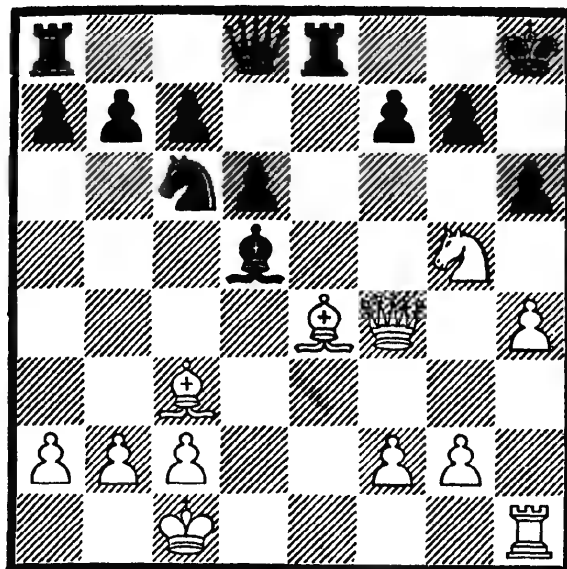
Esta jugada de desarrollo y defensa al mismo tiempo, es indudablemente mejor que 12. ..., T1A; 13. A3D!. Caso de 13. ..., P3TR, las blancas tendrían entonces la posibilidad de, por lo menos, llegar a un final

ventajoso: 14. A×C, D×A; 15. D×D, P×D; 16. C7T, T1D; 17. C×P+, R2C; 18. C5D.

13. A3D, P3TR; 14. P4TR!, C4D.

No puede capturarse el caballo: 14. ..., P×C?; 15. P×P, C4D; 16. T8T+! (ganancia de un tiempo), 16. ..., R×T; 17. D4T+, R1C; 18. A×P!, R×A; 19. D6T+, R1C; 20. T1T, con rápido mate. Además de la activa jugada del texto, las negras también pueden efectuar 14. ..., C2D. Algunos comentaristas la consideraban casi suficiente para la defensa, partiendo de 15. C×A, P×C! (15. ..., T×C; 16. A4A, T2R; 17. T3T). Pero las blancas disponen de una continuación mejor: 15. D3C, C2D4R; 16. A7T+, R1T; 17. P4A, C3C; 18. P5T, C×P; 19. C×P+, etc.; o bien 15. ..., P×C; 16. P×P, C2D4R; 17. P4A, C×A+; 18. D×A, R1A; 19. D7T, R2R; 20. P5A, con ataque decisivo.

15. A7T+, R1T; 16. T×C!, A×T; 17. A4R.



WINAWER - STEINITZ

Punto crítico del ataque. Steinitz cometió a continuación un error decisivo, y perdió en tres jugadas. En una partida jugada 35 años más tarde por correspondencia entre Creif

y Skibold (1931), las negras se defendieron con exactitud, devolviendo material: 17. ..., T×A; 18. C×T (amenaza D×PT+), 18. ..., C4R; 19. C×P, D×C! (19. ..., P×C; 20. T1D); 20. A×C, D3AD; 21. T1D, pero ahora se equivocaron a su vez con 21. ..., A×PT?, y después de 22. T6D! tuvieron que abandonar. Podía haber seguido 21. ..., A5R; 22. P3AD, R1C, y el intento de las blancas para ga-

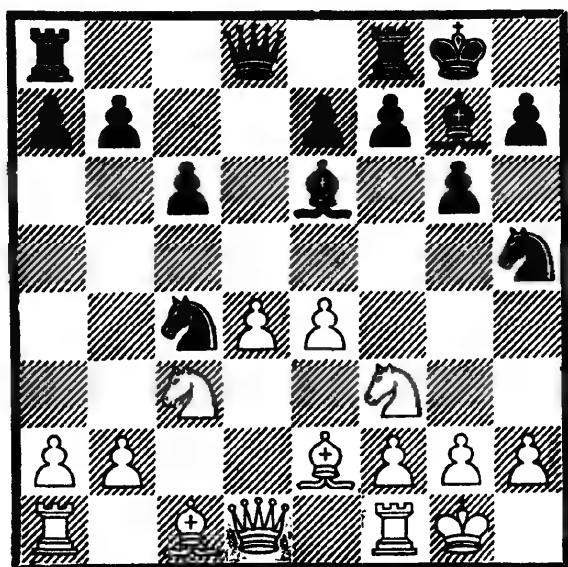
nar 23. P3A, A2T; 24. A×PA? sería malo a causa de 24. ..., D3CR. Con este elemento táctico (anulación de la amenaza a costa de la devolución de material) nos encontraremos más adelante en otros ejemplos.

17. ..., P3A?; 18. A×A, PA×C; 19. P×P, C4R; 20. P6C. Las negras abandonaron. No hay defensa contra la amenaza 21. T×P+.

### 30. GAMBITO DE DAMA

PACHMAN - POMAR  
(Olimpiada de Munich, 1958)

1. C3AR, C3AR; 2. P4A, P3A; 3. C3A, P4D; 4. P3R, P3CR; 5. P4D, A2C; 6. A2R, O-O; 7. O-O, P×P; 8. A×P, CD2D; 9. P4R, C3C; 10. A2R, A3R; 11. A4AR, C4T (?); 12. A3R, C5AD (?); 13. A1A.



PACHMAN - POMAR

En esta partida se presenta el problema de la ganancia y pérdida de tiempos desde otro ángulo. Las blancas han jugado tres veces el alfil de dama, restituyéndolo en la última a su casilla de origen. Esta triple pérdida de tiempo es posible,

e incluso conduce a una posición favorable, por la mala situación en que han quedado los dos caballos negros. Las blancas disponen ya de dos fuertes amenazas, 15. C5CR y 14. P5D, que no se pueden parar al mismo tiempo. Un instructivo ejemplo demostrativo de que todos los elementos tácticos o estratégicos están sujetos en ajedrez al enjuiciamiento concreto y objetivo de cada posición determinada.

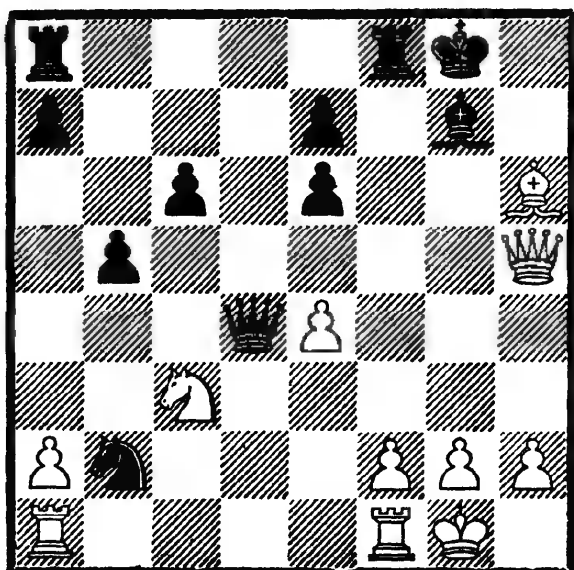
13. ..., P4CD.

La segunda de las mencionadas amenazas (14. P5D) es la más peligrosa, toda vez que incluía la ganancia de una pieza. La primera «sólo» conduce a la demolición del enroque.

14. C5C!, D×P; 15. A×CR, P×A; 16. D×P, P3TR; 17. C×A, P×C; 18. A×P.

En este momento el PTR negro es más importante que el PCD blanco. La debilidad de su enroque impedirá a las negras sacar provecho de su ventaja en el flanco de dama.

18. ..., C×P.



PACHMAN - POMAR

19. C2R!.

Ganancia de tiempo, que permitirá incorporar rápidamente este caballo como importante elemento de ataque al flanco de rey. Después de 19. A×A, D×A; 20. C2R, C6D, las negras hubieran tenido buenas perspectivas.

19. ..., D3A.

Sería mala la captura del peón, toda vez que abriría a las blancas nuevas líneas de ataque: 19. ..., D×PR?; 20. A×A, R×A; 21. C3C, D4D (21. ..., D3C; 22. D5R+); 22. D4C+, seguido de 23. TR1R.

20. A×A, R×A; 21. C3C, T1T; 22. D2R, D4R; 23. P4A, D5D+; 24. R1T, TD1CR.

También con otra jugada sería decisiva la ruptura P5A.

25. P5A, R2A; 26. P×P, R1R (,).

Era mejor 26. ..., R×P, pero también las negras perderían por la mala situación de su rey: 27. C5A, D4R; 28. P3C, C5A; 29. TD1D, C3D; 30. C4D+, R2D; 31. C3A!, D×PC; 32. P5R, etc. En la partida siguió 27. ..., D3A, D4R; 28. R1C, C5A (28. ..., D5D+; 29. D2A, D×D+; 30. T×D, C6D; 31. T2D, C4A; 32. T1AD, etc.); 29. D2A, P4A; 30. TD1D, C3D; 31. T5D, D×P3R; 32. D×P, D3C; 33. D6A+, R1D; 34. D8T+, R2D; 35. D×P+, R3R; 36. D4D, R2D; 37. T×P, T×P; 38. T7C+, R1A; 39. D5A+!, R×T; 40. T1C+, C4C; 41. T×C+, R3T; 42. T5T+. Las negras abandonaron.

### 31. GAMBITO EVANS

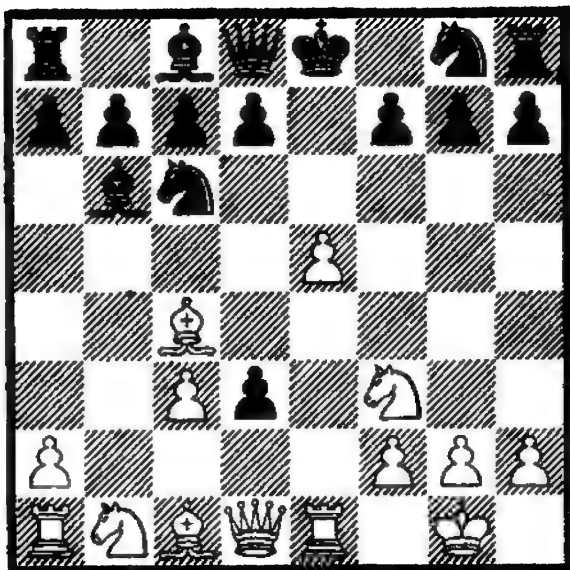
PRINS - FUDERER  
(Rogasca Slatina, 1948)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, A4A; 4. P4CD, A×PC; 5. P3A, A4T; 6. P4D, P×P (6. ..., P3D!); 7. O-O, P6D?; 8. T1R!.

Fuerte jugada, que dificulta el pleno desarrollo del adversario. No sería bueno 8. ..., C3A por 9. P5R; ni tampoco 8. ..., CR2R a causa de 9. C5C, O-O; 10. D5T. A 8. ..., P3D seguiría 9. D3C, D2D; 10. P5R!, P×P;

11. C×PR, C×C; 12. T×C+, ganando pieza; o bien 9. ..., D2R; 10. P5D, P×P; 11. A3T, D3A; 12. C×PR, C×C; 13. D5C+, R1D; 14. D×C!, D×D; 15. T×D, A3C; 16. A8A!, etc. (Euwe). De ello se deduce que la jugada 8. T1R! va dirigida a impedir P3D, o bien P4D de las negras.

8. ..., A3C; 9. P5R!.



PRINS - FUDERER

A cambio de un peón, y por el error de las negras en la séptima jugada, las blancas tienen mejor desarrollo y superioridad de espacio.

9. ..., P3TR.

Prepara 10. ..., C2R, impidiendo 10. C5C.

10. CD2D, CR2R; 11. C4R, O-O; 12. D×P.

Las blancas amenazan un fuerte ataque sobre el enroque (13. A×PT). Por ello, Fuderer intentó un contraataque con su ingeniosa próxima jugada. Pero la excelente disposición de las piezas blancas permite a este bando intensificar su actividad agresiva.

12. ..., C×P!; 13. C×C, P4D!; 14. A×PT!.

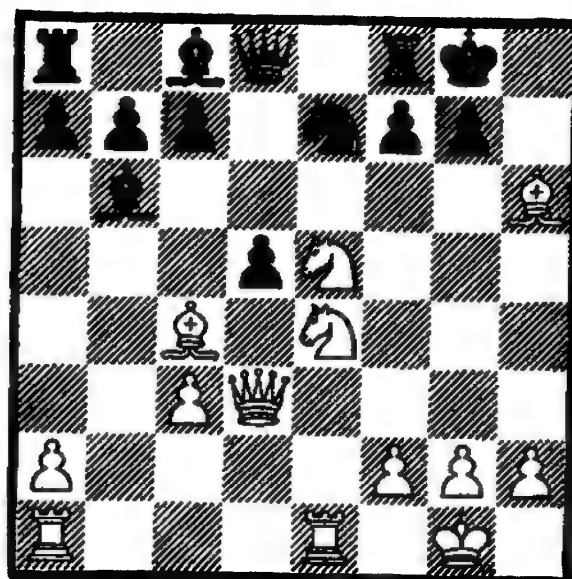
(Véase diagrama.)

Bonita jugada. Las blancas tienen tres piezas atacadas, pero no puede capturarse ninguna de ellas. Por ejemplo:

a) 14. ..., PC×A; 15. C6A+, R2C; 16. D7T+!, R×C; 17. A3D!, A4AR; 18. A×A, C×A; 19. C4C+, R4C; 20. T5R!, ganando.

b) 14. ..., PD×A; 15. C6A+!, P×C; 16. D3C+, etc.

c) 14. ..., P×C; 15. A×PA+, R1T;



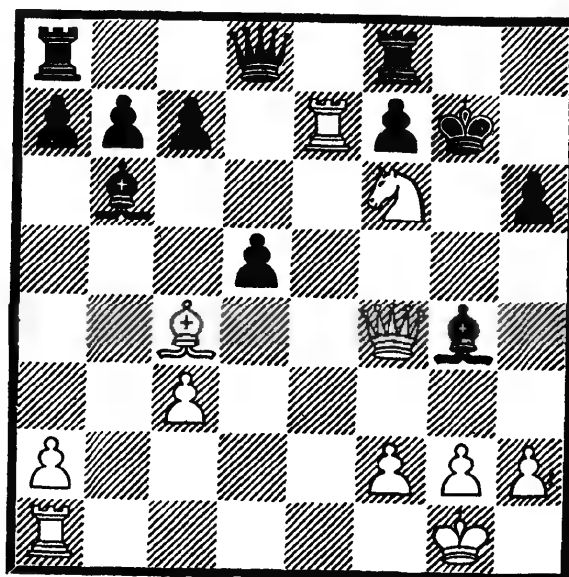
PRINS - FUDERER

16. A×P+, R×A; 17. D3C+, R3A (17. ..., R2T; 18. D4T+, R2C; 19. D5C+, R2T; 20. T×P); 18. D4T+, R×C; 19. T×P+, R3D; 20. D6A+, R4A; 21. T4AD+, R4C; 22. T1C+, R4T; 23. D5R+; ♠ bien 15. ..., R2T!; 16. D×P+, A4AR; 17. D4T, P×A; 18. TD1D, etc.

14. ..., A4A!; 15. C6A+, R1T.

O bien 15. ..., P×C; 16. D3C+, C3C; 17. C×C, A×C; 18. A×T, ganando calidad.

16. D3C, PC×A; 17. D4A, R2C; 18. C5R4C, A×C; 19. T×C!.



PRINS - FUDERER

Después de 19. C×A, C1C, las negras podrían sostenerse. La eliminación del caballo defensor debía haber terminado rápidamente la partida. No vale ahora 19. ..., D×C por 20 D×A+, R1T (20. ..., R×C; 21. D4T+, R3R; 22. T1R+); 21. D4T, R2C; 22. C5T+, etc.

10. ..., P×A; 20. C×A?

Primer paso fuera del buen camino. Después de 20. D×A+!, R×C; 21. TD1R (amenaza T16R+), las negras estarían perdidas (21. ..., D1A; 22. T7D y 23. T4R). El curso posterior de la partida se aparta ya de nuestro tema (valorización táctica de la superioridad de desarrollo y

ventaja de espacio). Las blancas cometieron todavía más errores, y llegaron a perder: 20. ..., D3D!; 21. D4R, TD1D; 22. P4TR, T2D; 23. T×T, D×T; 24. D5R+, P3A; 25. D4A, D3R; 26. D×PT+, R2A; 27. D5T+, R2R; 28. T1D, D7R; 29. D7T? (29. T7D+, R×T; 30. C×P+, etc.), 29. ..., T2A; 30. T7D+, R×T; 31. D×T+, R3A; 32. D×PAR+, R4C; 33. C2T, A4T; 34. C1A, D8R; 35. D5C+, R5T; 36. D2D, D×D; 37. C×D, A×P; 38. C×P, P4C; 39. C3R, P5C; 40. C5D? (40. P5T, =), 40. ..., R6T; 41. P5T, A5D; 42. P6T, P4A; 43. P4C, R×P; 44. C3R, P6C; 45. C4A, P7C; 46. C×P, R×C; 47. P5C, P5A; 48. P6C, P6A; 49. P7C, P7A; 50. P8C=D, P8A=D+, y las negras ganaron.

## 32. GAMBITO EVANS

TSCHIGORIN Y PONCE - STEINITZ  
Y GAVILAN  
(La Habana, 1889)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, A4A; 4. P4CD, A×PC; 5. P3A, A4T; 6. O-O, D3A; 7. P4D, CR2R; 8. P5D!.

Esta variante es un excelente ejemplo de la lucha por el tiempo y el espacio. La defensa elegida por Steinitz y su compañero, 6. ..., D3A y 7. ..., CR2R está fundada estratégicamente en el mantenimiento del control de su casilla 4R, con el centro blanco clásico (P4R - P4D), que normalmente asegura a este bando reducida, pero segura ventaja de espacio. Pero aquí las piezas negras están situadas desfavorablemente, dando opción a las blancas para mejorar su dominio de espacio gracias a una interesante maniobra. La idea fundamental de Steinitz, o sea el control de la casilla propia 4R fue mejor desarrollada más tarde por Lasker, que jugó 6. ..., P3D!; 7. P4D, A3C!.

8. ..., C1D; 9. D4T!; A3C; 10. A5CR, D3D; 11. C3T, P3AD; 12. TD1D.

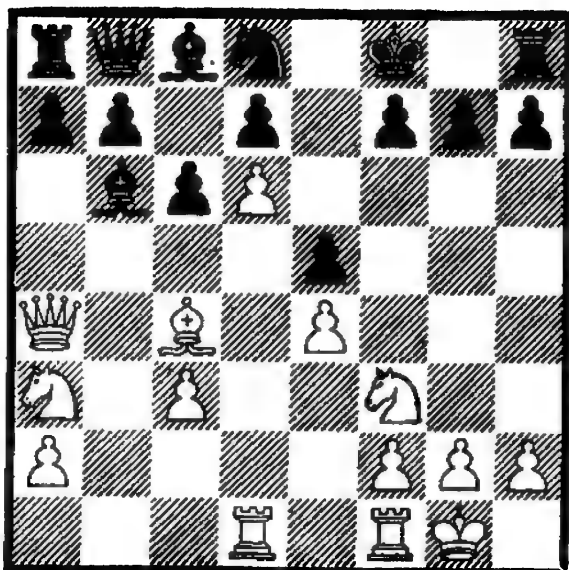
Las negras han tenido que jugar forzadamente, y se encuentran ya en seria dificultad. A 12. ..., P×P las blancas respondería 13. C5C, D1C; 14. A×C, R×A; 15. T×P, C3A; 16. D3T+.

12. ..., D1C; 13. A×C, R×A; 14. P6D+, R1A.

(Véase diagrama.)

15. D4C.

Si 15. C×P, las negras tendrían mejores perspectivas contestando 15. ..., A4A!. Steinitz creía a veces que posiciones análogas a la que hemos llegado, con embotellamiento total del flanco de dama, eran perfectamente defendibles a causa de no presentar puntos débiles. Pero aquí el factor decisivo es la gran ventaja de espacio, que permite a las blancas



TSCHIGORIN Y PONCE - STEINITZ  
Y GAVILAN

maniobrar libremente para preparar el ataque final.

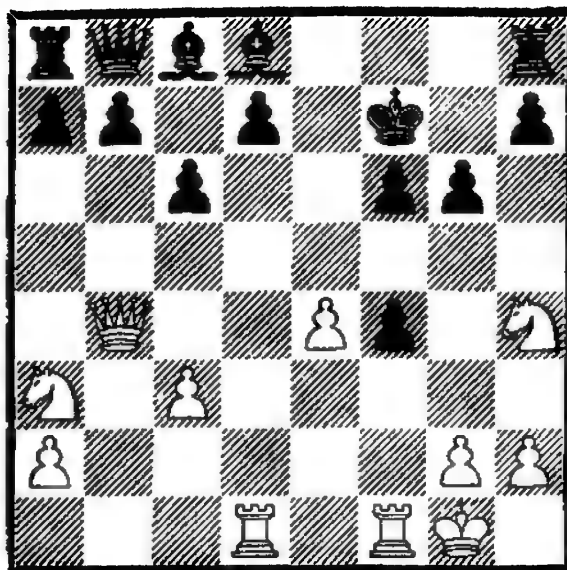
15. ..., P3A; 16. A3C, C2A; 17. C4T, P3C.

No 17. ..., P4AD; 18. D4A, C×P??; 19. T×C, D×T; 20. D7A mate.

18. R1T.

Preparación de P4AR, para abrir la columna alfil rey con efectos decisivos.

18. ..., A1D; 19. P4AR!, P×P; 20. A×C, R×A.



TSCHIGORIN Y PONCE - STEINITZ  
Y GAVILAN

21. P5R.

Esta ruptura es el complemento de 19. P4AR. Con el sacrificio de un segundo peón, seguido del de una torre, se abre a la dama blanca el acceso al flanco de rey.

21. ..., P×P; 22. T×P+, R2C.

O bien 22. ..., P×T; 23. D×PA+, R2C; 24. T1AR, A×C; 25. D4D+, R1C; 26. D4AD+, R2C; 27. T7A+, etcétera.

23. C5A+!, P×C; 24. T×P, T1C; 25. TD1AR, P4C; 26. D4C+. Las blancas anunciaron mate en tres jugadas: 26. ..., R1T; 27. T8A, etc.

### 33. DEFENSA FRANCESA

ALEKHINE - NIEMZOWITSCH  
(San Remo, 1930)

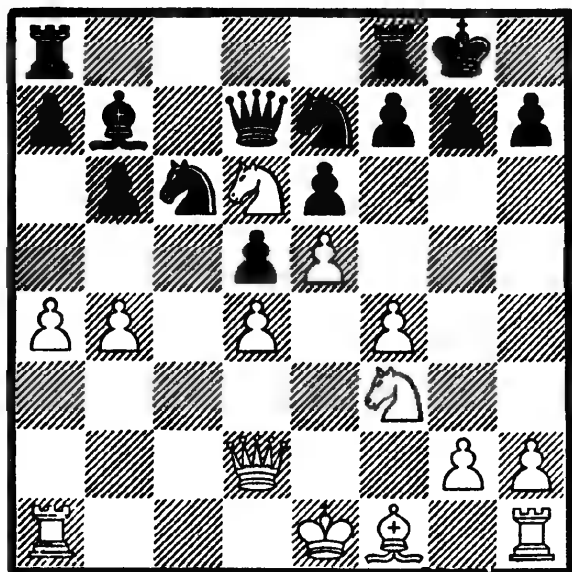
1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, A5C; 4. P5R, P4AD; 5. A2D, C2R; 6. C5C, A×A+; 7. D×A, O-O; 8. P3AD, P3CD (?); 9. P4A, A3T; 10. C3A, D2D; 11. P4TD, CD3A; 12. P4CD!.

Primer paso para el dominio de espacio en el flanco de dama. La casilla 4TD es inaccesible ahora para el caballo negro, y este bando debe tomar una decisión con el PAD. Caso de ser avanzado (12. ..., P5AD),



las blancas quedarían con las manos libres para preparar el ataque en el flanco de rey.

12. ..., P×PC; 13. P×P, A2C; 14. C6D.



ALEKHINE - NIEMZOWITSCH

Este caballo molesta, y limita la movilidad de las piezas negras. No obstante, tan privilegiada situación es transitoria, toda vez que después de C1A de las negras el caballo blanco de 6D deberá ser cambiado o retirado. El segundo triunfo que las blancas tienen a su disposición es el dominio de espacio en el flanco de rey, donde después de A3D, O-O y P4CR, la ruptura P5A es inminente.

14. ..., P4A?

Un instructivo error. Las negras previenen una amenaza futura sin advertir el peligro inmediato. Primero debían impedir la ruptura P5T en el flanco de dama jugando 14. ..., P4TD. Después de 15. P5C, C5C; 16. A3D, C1A, o bien 16. ..., P4A, las negras todavía tendrían leve ventaja posicional. También igualaba el juego 15. P×P, C×PT; 16. D4C, A3T!.

15. P5T!.

Impedida la liberación P4TD, las negras van a padecer por falta de espacio en el flanco de dama.

15. ..., C1A.

No valía 15. ..., P×P, por 16. P5C!, C1D; 17. D×P, C1A; 18. T1A!, C×C; 19. T7A, C5A!; 20. A×C, D1R; 21. A3D, con clara ventaja para las blancas.

16. C×A, D×C; 17. P6T!, D2AR; 18. A5C, C1A2R; 19. O-O, P3TR.

Previendo C5CR, que podría ser desagradable. Por ejemplo, intentando el cambio de piezas fuertes en la columna alfil dama: 19. ..., TD1A; 20. TD1A, C1C; 21. C5C!, D3C; 22. T×T, T×T; 23. T1A, 3T; 24. T×T+, C×T; 25. D3A!, C2R; 26. D7A, etc.

20. TR1AD, TR1AD; 21. T2A, D1R.

Fue sin duda una dura decisión para las negras someterse voluntariamente a la clavada del C3AD. Pero la retirada de este caballo daría en todo momento a las blancas la oportunidad de penetrar con la dama o con una torre en la columna alfil dama. Por ejemplo, 21. ..., C1D; 22. TD1AD, T×T; 23. T×T, T1A; 24. T×T, C×T; 25. D3A, C2R; 26. D7A. Es evidente que las negras tienen graves dificultades por falta de espacio en el flanco de dama.

22. TD1AD, TD1C; 23. D3R.

Más exacta era todavía 23. T3A. Pero la posición de las blancas es tan superior que esta pérdida de tiempo no tiene importancia.

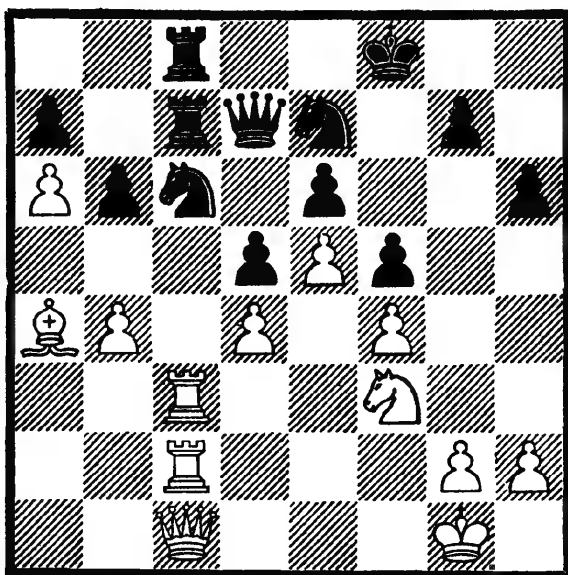
23. ..., T2A; 24. T3A, D2D.

Es claro que las negras sólo pueden evitar la pérdida de una pieza si logran ocupar con el rey la casilla 1D.

25. T1A2A, R1A; 26. D1A, T1C1A; 27. A4T.

(Véase diagrama.)

La partida está decidida. La amenaza P5C sólo pueden impedirla las



ALEKHINE - NIEMZOWITSCH

negras transitoriamente y sacrificando un peón.

27. ..., P4CD; 28. A×P, R1R; 29. A4T, R1D.

Con la jugada 27. ..., P4CD las negras ganaron el tiempo necesario para la defensa de su torre en 2AD. Pero quedan en tal posición que ninguna de sus piezas dispone de jugada satisfactoria. No pueden moverse ninguno de los dos caballos, y cualquier jugada de torre, dama o rey, cuesta una pieza a causa de P5C. Un típico «zugzwang» unilateral.

30. P4TR.

Las negras abandonaron. Disponen solamente de dos jugadas de peón, y luego pierden irremisiblemente una pieza.

### 34. DEFENSA SICILIANA

BRONSTEIN - KAMISCHOV

(Moscú, 1945)

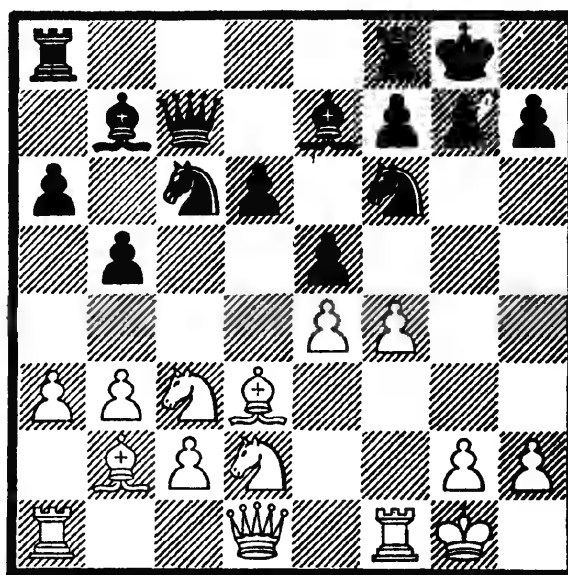
1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3A; 5. C3AD, P3D; 6. A2R, P3R; 7. O-O, P3TD; 8. P3CD (?), D3C; 9. C3A, D2A; 10. A2C, A2R; 11. C2D, P4CD; 12. P3TD, O-O; 13. P4A, A2C; 14. A3D, P4R?

Las negras podían haber logrado un excelente juego con 14. ..., TR1D, e incluso, en el momento oportuno, atacar en el flanco de dama con la ruptura P5CD. En muchas líneas de la defensa siciliana la jugada P4R tiene buen fundamento estratégico, y aquí la efectuaron las negras para limitar la acción del A3D contrario, pero Bronstein encontró una refutación sorprendente.

(Véase diagrama.)

15. C5D!, C×C; 16. P×C, C1C; 17. P4A!, PC×P?

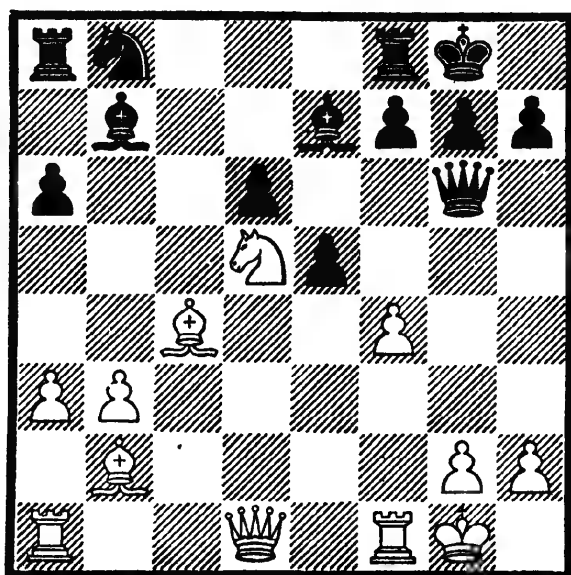
Las negras quieren ganar un peón, pero ello va a ocasionarles graves dificultades. Era mejor en seguida



BRONSTEIN - KAMISCHOV

17. ..., C2D para 18. ..., C4A. Las blancas no podían responder a 17. ..., C2D con 18. P×PC, para a su vez ganar un peón, a causa de 18. ..., P×P; 19. A×PC, D3C+, etc.

18. C×P, D4A+; 19. R1T, D×PD;  
20. C3R, D3R; 21. A4A, D3C; 22. C5D!.



BRONSTEIN - KAMISCHOV

A cambio de un peón, Bronstein ha abierto el juego, domina el espacio central y sus piezas han aumentado considerablemente en efectividad. Todavía la mejor defensa debía ser 22. ..., A×C, pero entonces las

blancas recuperarían el peón quedando con clara superioridad en el flanco de dama, y en posesión del par de alfiles.

22. ..., C3A; 23. P5A, D3T; 24. T3A.

La dama negra está en peligro. Se amenaza 25. T3T, D4C; 26. T5T.

24. ..., P4C; 25. P6A, A1D; 26. D2D, D3C; 27. TD1AR, P3T; 28. P4CD.

A pesar del peón de ventaja, las negras están claramente perdidas. Sus piezas carecen de efectividad y el flanco de rey amenaza ruina.

28. ..., R1T; 29. A2T, P5R.

Para evitar las consecuencias de 30. A1C.

30. C7R!, D2T; 31. T3T, C4R; 32. D×PD, C5C; 33. C6C+, D×C; 34. D×T+, D1C; 35. D7C+, D×D; 36. P×D+, R1C; 37. A×P+. Las negras abandonaron.

### 35. GAMBITO DE DAMA

PILLSBURY - SWIDERSKI  
(Hannover, 1902)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P3CD?; 4. C3A, A2C; 5. P×P, P×P; 6. P4R!?

Las blancas podían haber continuado posicionalmente con 6. A4AR y 7. P3R. Con la jugada del texto intentan abrir el centro, acelerar el desarrollo y dificultar el del adversario.

6. ..., P×P.

La renuncia al peón daría mejor y más activo juego a las blancas. Por ejemplo, 6. ..., C3AR; 7. A5CD+, P3AD; 8. A3D (Euwe).

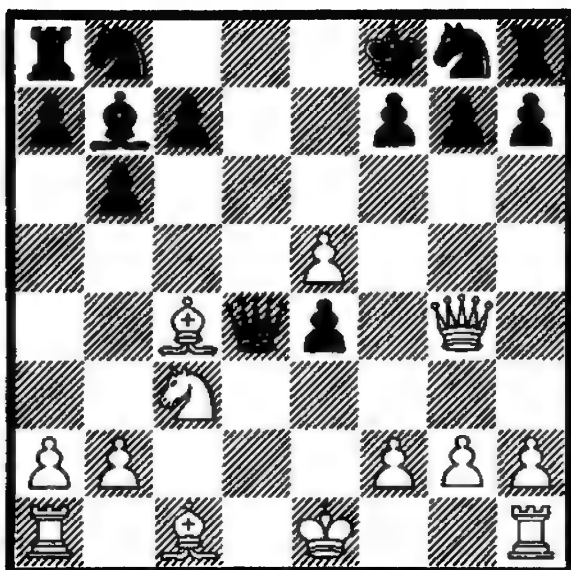
7. C5R, A3D.

Forzado ante la amenaza 8. A4AD. Naturalmente, no 7. ..., C2D por 8. A5CD, CR3A; 9. A5CR, etc.

8. D4C, R1A; 9. A4AD, A×C; 10. P×C, D5D?

(Véase diagrama.)

Un instructivo error. Las negras tienen un peón de ventaja, pero su desarrollo va muy retrasado. Por esta causa debían intentar la rápida puesta en juego de sus piezas, y a tal objeto era apropiada la jugada 10. ..., C2D. La «caza» del peón tendrá fatales consecuencias.



PILLSBURY - SWIDERSKI

### 11. A5D!.

Un bonito giro. No es posible 11. ..., A×A por 12. R8A+, R2R; 13. A5CR+, P3AR; 14. T1D, y las negras han de perder la dama, toda vez que sería peor el intento de conservarla (14. ..., D5A; 15. C×A+, R2A; 16. P6R+, R3C; 17. P7R, etc.).

### 11. ..., P3AD; 12. A×PR, D×PR.

Las negras conservan todavía el peón de ventaja, pero la expuesta situación de su dama va a costar algunos tiempos.

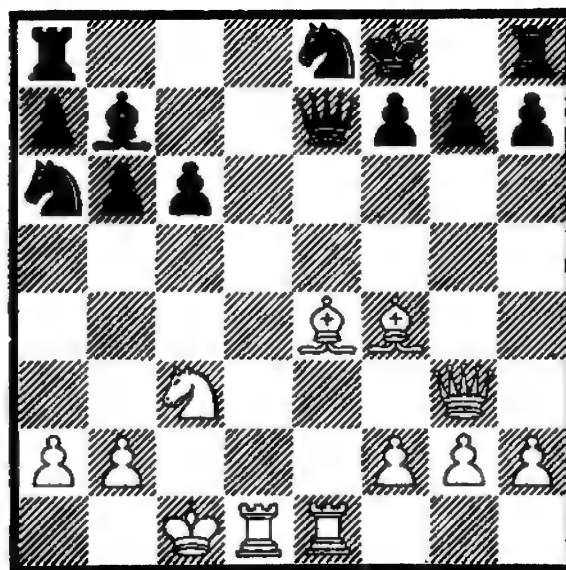
### 13. A4A, C3A; 14. D4T, D2R; 15. O-O-O, C1R.

Se amenazaba 16. A6D, no siendo jugable 15. ..., C×A, por 16. T8D+.

### 16. D3C, C3T; 17. TR1R.

(Véase segundo diagrama.)

Los resultados de la excursión de la dama están a la vista. La situación ha llegado a ser insostenible, y



PILLSBURY - SWIDERSKI

Pillsbury jugó la fase final con gran energía.

### 17. ..., T1D; 18. A5D!, D4A; 19. T×C!+.

Eliminación de la pieza defensora de los puntos 6D y 7CR. No es posible 19. ..., T×T a causa de 20. A6D+.

### 19. ..., R×T; 20. D×P, P×A.

O bien 20. ..., T1AR; 21. T1R+, R2D; 22. D×PA+, R1A; 23. A6R+.

### 21. D×T+, R2D; 22. D×P, R1A; 23. D×P!.

Considerando la mala posición del rey negro, las blancas pueden «ignorar» la clavada de su caballo.

23. ..., P5D; 24. D6R+, T2D; 25. D8C+, T1D; 26. D4C+, T2D; 27. A3R!, A×P; 28. T×P, A3A; 29. T×T, A×T; 30. D8C+. Las negras abandonaron.

### 36. PEÓN DE DAMA

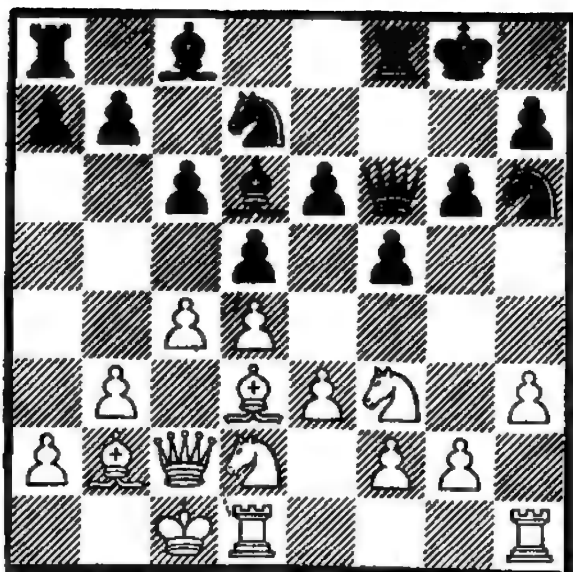
CAPABLANCA - N. N.

(La Habana, 1912)

1. P4D, P4D; 2. P3R, P3R; 3. A3D, P3AD; 4. C3AR, A3D; 5. CD2D, P4AR; 6. P4A, D3A? (6. ..., C3A!); 7. P3CD, C3TR; 8. A2C, O-O; 9. D2A, C2D; 10. P3TR.

Las negras se preparan para la lucha por la apertura del juego. La amenaza es 11. P4CR (11. ..., P×PC; 12. A×P+).

10. ..., P3CR; 11. O-O-O.



CAPABLANCA - N. N.

El plan de las blancas es claro. Una vez estén todas las piezas a punto (eventualmente también puede jugarse TD1CR), abrir el flanco de rey con la ruptura P4CR.

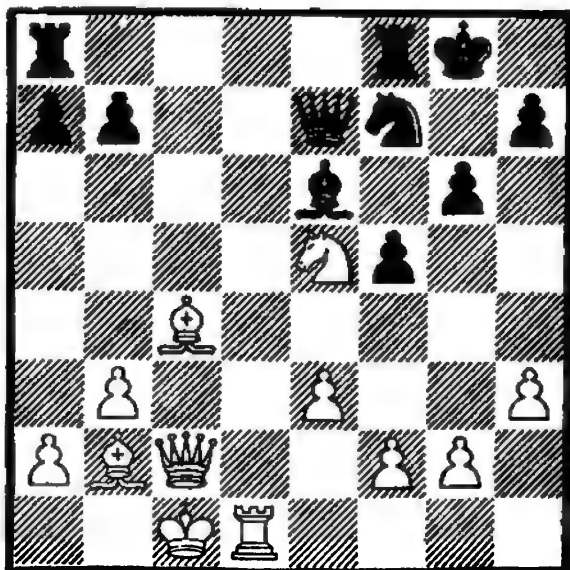
11. ..., P4R?.

Al parecer, una jugada liberadora. En realidad, las negras no están en condiciones de abrir el juego (la dama y el caballo en 3TR están mal situados) y por consiguiente, esta «liberación» viene a favorecer los planes del contrario.

12. P×PR, C×P; 13. P×P, P×P; 14. C4A!.

Un bonito giro, cuyo objetivo es despejar la columna de dama. Si las negras rechazan el sacrificio y juegan 14. ..., C3T2A, sigue 15. C×A, D×C; 16. R1C, y las blancas lograrían el dominio absoluto de la gran diagonal negra.

14. ..., P×C; 15. A×P+, C3T2A; 16. T×A!, D×T; 17. C×C, A3R; 18. T1D, D2R.



CAPABLANCA - N. N.

Como consecuencia de su erróneo sistema de apertura, las negras tienen que jugar poco menos que forzadas. Las blancas van a aprovechar su dominio de la gran diagonal negra para rematar la partida con brillantez.

19. T7D!, A×T.

O bien 19. ..., D1R; 20. C×C, T×C; 21. D3A, T×T; 22. D8T+, R2A; 23. D7C, mate.

20. C×A.

Con la terrible amenaza 21. D3A, que deja a las negras sin defensa.

20. ..., TR1A; 21. D3A, T×A; 22.

P×T. Las negras abandonaron (22. ..., C1D; 23. D8T+, R2A; 24. D7C+, R3R; 25. C8A+, R3D; 26. A3T+).

### 37. DEFENSA SICILIANA

RAUSER - BOTWINNIK  
(Campeonato Ruso, 1933)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3A; 5. C3AD, P3D; 6. A2R, P3CR; 7. A3R, A2C; 8. C3C, A3R; 9. P4A, O-O; 10. O-O, C4TD; 11. C×C (11. P5A!), 11. ..., D×C; 12. A3A, A5A; 13. T1R, TR1D; 14. D2D, D2A; 15. TD1A?.

Jugada pasiva, que cede la iniciativa a las negras. Era mejor 15. D2A, con ataque al punto 7TD.

15. ..., P4R!.

Es muy instructiva la maniobra que las negras ponen en práctica para abrir el juego. Hubiera sido un plan erróneo 15. ..., P3R, para seguir 16. ..., P4D, toda vez que las blancas podían sujetar el centro con P5R y obtener ventaja de espacio. A la jugada del texto, 15. ..., P4R, las blancas podían responder 16. P×P, P×P; 17. D2A, y la ventaja de las negras hubiera sido mínima, dado que la debilidad del PR blanco sería muy relativa.

16. P3CD?.

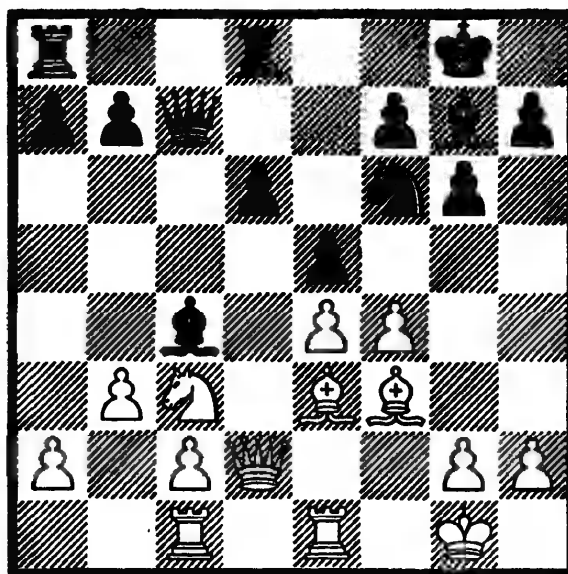
(Véase diagrama.)

16. ..., P4D!.

Una bonita y bien calculada jugada. Después de abierto el juego se pondrá de manifiesto que algunas de las piezas blancas no están bien situadas, en especial la dama y el alfil de 3AR.

17. P×PD.

Si 17. P×A seguiría 17. ..., PD×PR. A 17. P×PR las negras responderían



RAUSER - BOTWINNIK

17. ..., C×P (pero no 17. ..., PD×PR; 18. D2A, P×A; 19. P×C, A×PA; 20. C4R); 18. A×C, P×A; 19. D2A, D×P, con mejor juego para las negras.

17. ..., P5R!; 18. P×A.

Darí a ventaja a las negras la continuación 18. A×PR, C×A; 19. C×C, A×PD; 20. D3D (20. C3C, A3AD), 20. ..., D3A; 21. A2A, T1R. Parecidas dificultades habría después de 18. C×P, C×P; 19. R1T (19. P×A?, C×A; 20. D×C, A5D), 19. ..., C×A; 20. D×C, A5D; 21. D2D, A3R; 22. P4A, A4R; 23. D2AD, A×PAR, etc. (Botwinnik).

18. ..., P×A; 19. P5A.

Parece ahora que la ruptura central de las negras no ha sido acertada, toda vez que las blancas han creado un fuerte PD libre. Pero



pronto se va a poner en evidencia la debilidad del flanco de rey blanco.

**19. ..., D4T.**

Amenaza 20. ..., C×P. Por ejemplo, si 20. P×P sigue 20. ..., C×P; 21. C×C, D×D; 22. A×D, T×C y a pesar del momentáneo peón menos, las negras tendrían mejor final. Después de 20. P6D, C5C, las negras tendrían ataque. Terminada la partida, Botwinnik indicó que con 20. D3D!, C5C; 21. C4R, P4A; 22. C5C, P7A+; 23. A×P, C×A; 24. R×C, D×PA+; 25. R3C, D×PD, el juego podría considerarse nivelado.

**20. TR1D?, C5C.**

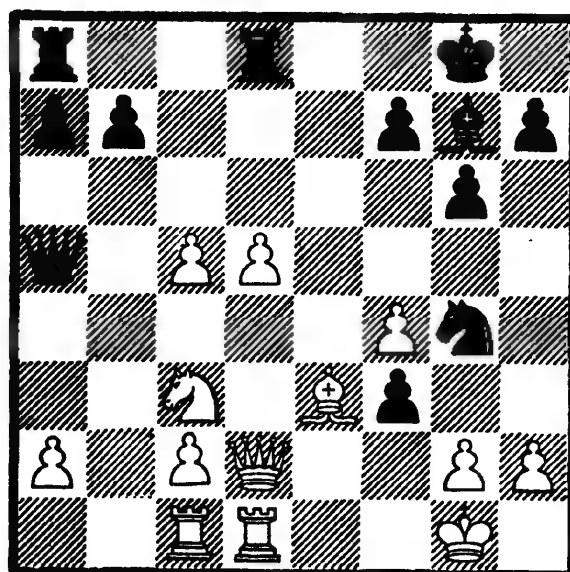
(Véase diagrama.)

Es interesante comprobar cómo puede iniciarse un fuerte ataque con sólo dos piezas (dama y caballo). Las blancas podían haber seguido 21. C4R, pero después de 21. ..., D×D; 22. A×D, A5D+; 23. R1T, P×P+; 24. R×P, T×P, el final sería muy favorable a las negras, dada la debilidad de los peones contrarios.

**21. A4D, P7A+; 22. R1A.**

O bien 22. R1T, T×P!; 23. C×T, P8A=D+, y las blancas pierden la dama.

**22. ..., D3T+; 23. D2R, A×A; 24. T×A.**



RAUSER - BOTWINNIK

El cambio de damas, 24. D×D, costaría una pieza por la jugada intermedia 24. ..., C6R+; 25. R2R, P8A=D+!; 26. T×D, P×D.

**24. ..., D3AR!; 25. TD1D.**

Si 25. D2D, sigue igualmente 25. ..., D5T; o bien 25. ..., T1R; 26. D4R, D5T. Tampoco salvaría 25. D3D, T1R; 26. T4R, T×T; 27. C×T, D×P, etcétera.

**25. ..., D5T; 26. D3D, T1R; 27. T4R, P4A!; 28. T6R, C×P+; 29. R2R, D×P.** Las blancas abandonaron.

### 38. APERTURA ESPAÑOLA

ALEKHINE - ELISKASES

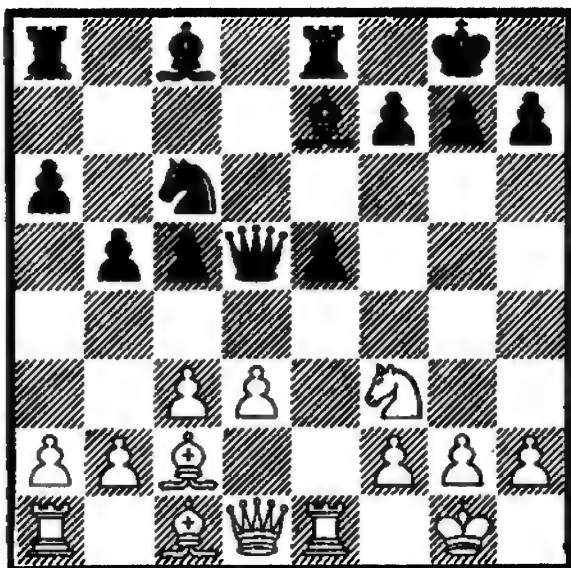
(Podebrady, 1936)

**1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. O-O, A2R; 6. T1R, P4CD; 7. A3C, P3D; 8. P3A, C4TD; 9. A2A, P4A; 10. P3D, C3A; 11. CD2D, O-O; 12. C1A, T1R; 13. C3R, P4D?.**

Un instructivo error posicional. Las negras no están en inferioridad

de desarrollo y por ello, antes de abrir el juego, debían mejorar la posición de su dama y caballo dama, que, como se verá más adelante, no se hallan bien situadas. En esta posición la jugada exacta era 13. ..., A1A, que impide la ruptura 14. P4D (14. P4D?, PR×P; 15. P×P, C×PR).

**14. P×P, C×P; 15. C×C, D×C.**



ALEKHINE - ELISKASES

### 16. P4D!.

Esta sencilla jugada pone en evidencia la precipitada ruptura 13. ..., P4D? de las negras. El modesto alfil blanco de 2AD se agiganta de repente convirtiéndose en una fuerte pieza de ataque, mientras la dama negra se ha de enfrentar a serios problemas tácticos.

### 16. ..., PR×P; 17. A4R, D2D.

Sería peor 17. ..., D3D? a causa de 18. A4A, y si 18. ..., D×A, entonces 19. A×C, ganando calidad.

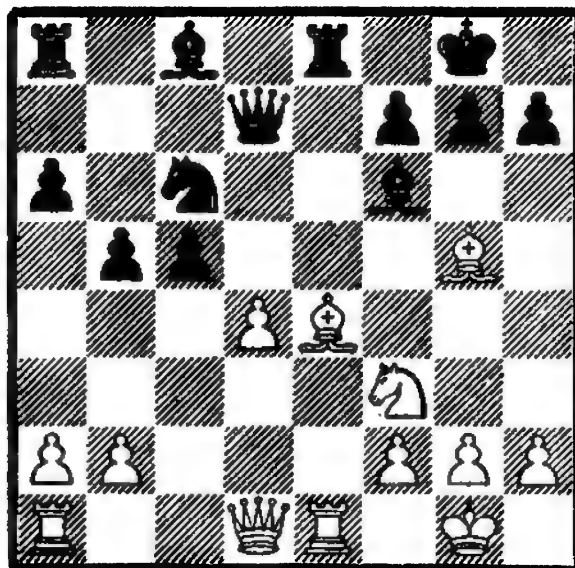
### 18. P×P, A3A.

Creando un fuerte punto de apoyo en su casilla 5D las negras compensan el avance del PD blanco. Es claro que si 18. ..., P×P; 19. C×P, A2C; 20. C×C, A×C; 21. D×D, las blancas ganarían una torre. Si 18. ..., A2C, sería fuerte 19. P5D, C5C; 20. C5R, D3D; 21. A×P+!, R×A; 22. D5T+, R1C; 23. D×P+, R2T; 24. T3R; o bien 19. ..., C1D; 20. C5R, D3D; 21. A4A, etc.

### 19. A5C!.

(Véase diagrama.)

Magnífica jugada, contra la cual las negras no tienen nada mejor que perder la calidad. Después de 19. ...,



ALEKHINE - ELISKASES

A×A; 20. C×A, P3C; 21. P×P las negras perderían un peón importantísimo; y la jugada 19. ..., A×P posibilitaría un bonito remate dada la debilidad de la octava fila: 20. A5A!, T×T+ (relativamente mejor es 20. ..., T3R); 21. D×T, D3D; 22. D8R+, D1A; 23. A×P+, ganando la dama.

19. ..., T×A; 20. T×T, A×P; 21. C×A, C×C; 22. D5T!.

Aún después de ganar la calidad, Alekhine sigue con el ataque directo para ganar.

### 22. ..., A2C; 23. T4T, D4A.

Perdería en seguida 23. ..., P3T; 24. A×P!, C4A; 25. A×P!, R×A; 26. D5C+, R1A; 27. T8T mate.

### 24. A3R!.

Ahora las blancas ya van al cambio de damas, dadas las favorables circunstancias que concurren. Después de 24. ..., D×D; 25. T×D, C7A; 26. T1D, C×A; 27. P×C, P5A; 28. T5AD las negras no podrían impedir la entrada de las torres blancas en la séptima fila. El error que sigue termina prácticamente una partida sin esperanza alguna para las negras.

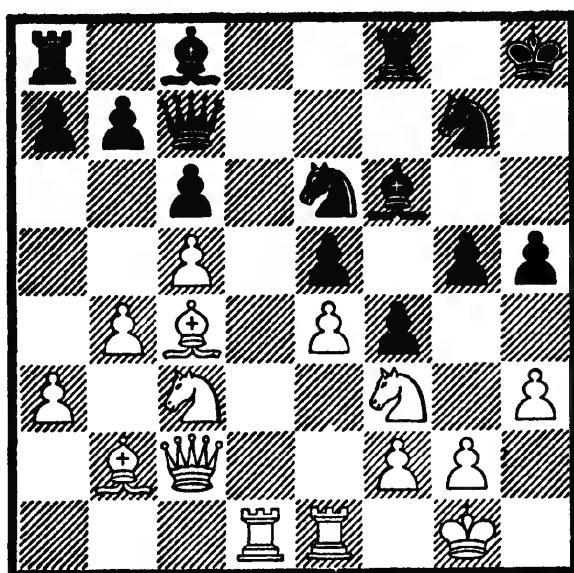
24. ..., T1D?; 25. T×C!. Las negras abandonaron.

### 39. DEFENSA INDIA DE REY

BERNSTEIN - NAJDORF

(Montevideo, 1954)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3D; 3. C3AD, CD2D; 4. P4R, P4R; 5. C3A, P3CR; 6. P×P, P×P; 7. A2R, P3A; 8. O-O, D2A; 9. P3TR, C4A; 10. D2A, C4T; 11. T1R, C3R; 12. A3R, A2R; 13. TD1D, O-O; 14. A1A, C4T2C; 15. P3TD, P4AR; 16. P4CD, P5A; 17. A1A, A3A; 18. P5A, P4CR; 19. A4A, R1T; 20. A2C, P4TR?.



BERNSTEIN - NAJDORF

Las negras juegan agresivamente avanzando los peones del flanco de rey para el ataque, sin tener en cuenta el vacío que se produce alrededor de su propio rey. Sin duda enjuician la posición partiendo de una base falsa, considerándola como «cerrada», sin que las blancas puedan aprovechar ninguna línea para el contrajuego. En este caso, omitieron el bonito sacrificio que sigue, después del cual el juego se abre y las piezas blancas ejercen fuerte presión sobre la posición adversaria.

21. C5D!!, P×C; 22. P×P, C5D; 23. C×C, P×C; 24. P6D, D2D; 25. T×P!.

Las blancas pueden efectuar tranquilamente esta elegante jugada aprovechando que la torre no puede capturarse. Después de 25. ..., A×T?; 26. A×A las negras no tendrían defensa contra las amenazas 27. D6C y 27. T7R. Por ejemplo, 26. ..., T1R; 27. D6C!!, T×T+; 28. R2T (amenaza 29. D6T mate), 28. ..., T3R; 29. A×T, ganando.

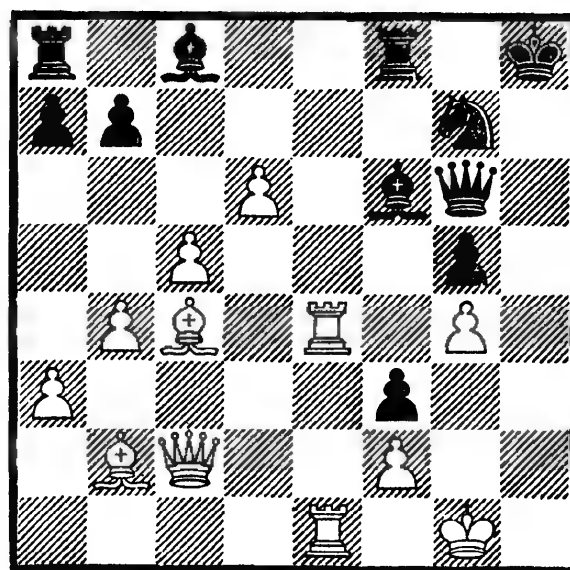
25. ..., P6A.

Es verdaderamente difícil encontrar una buena defensa para las negras. Después de 25. ..., C4A; 26. T5D!, A×A; 27. D×A+, D2C; 28. D×D+ y 29. P7D, las blancas ganarían. También si 25. ..., D1D seguiría 26. D6C!, A4A; 27. D6T+, A2T; 28. A3D, etc.

26. T4D4R.

Amenaza 27. T7R.

26. ..., D4A; 27. P4C, P×P; 28. P×P, D3C.



BERNSTEIN - NAJDORF

Naturalmente, no 28. ..., D2T por 29. A×A, T×A; 30. T8R+!.

**29. T8R!.**

De nuevo una jugada inesperada. No es posible 29. ..., D×D; 30. T×T+, R2T; 31. A8C+ y 32. T×A; ni tampoco 29. ..., T×T; 30. D×D, T×T+; 31. R2T, A×A; 32. D6T mate.

**29. ..., A4A; 30. T×T1T, T×T; 31. P×A, D4T.**

Las negras están prácticamente

pérdidas, pero aún intentan un último contraataque que será fácilmente refutado.

**32. T4R, D6T; 33. A1A, D×P; 34. T4T+!.**

El último giro táctico, que tras forzados cambios, deja a las blancas con una pieza de ventaja.

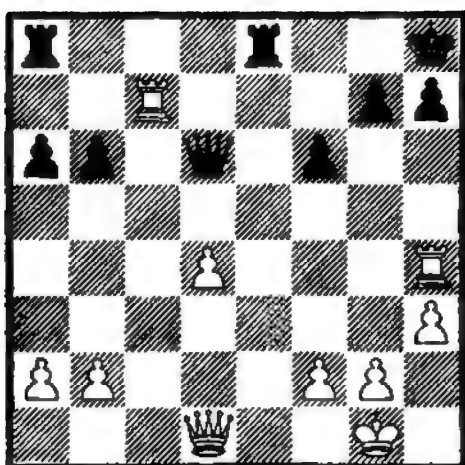
**34. ..., P×T; 35. D×D, C×D; 36. A×A+, R1C; 37. P7D!.** Las negras abandonaron.

## EJERCICIOS PRÁCTICOS PARA EL CAPÍTULO «TIEMPO Y ESPACIO EN LA PARTIDA»

(Las soluciones en las páginas 295-297)

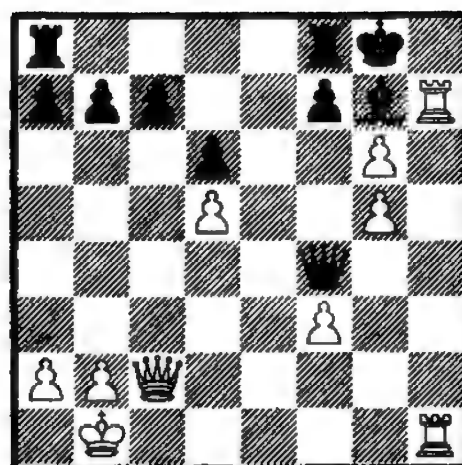
### I. GANANCIA Y PÉRDIDA DE TIEMPO

1



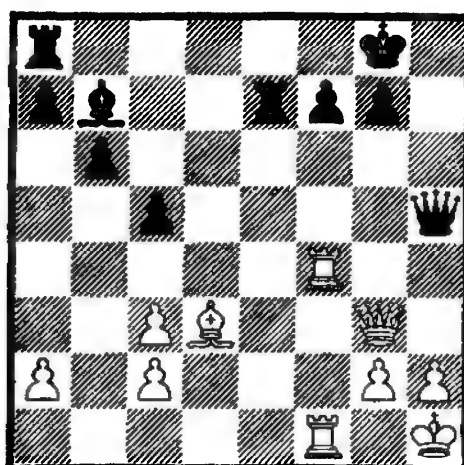
Las blancas jugaron 1. D1AD. ¿Es exacta esta jugada?

2



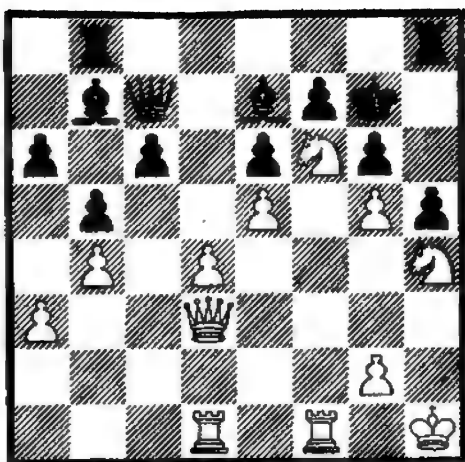
Las blancas juegan y ganan.

3



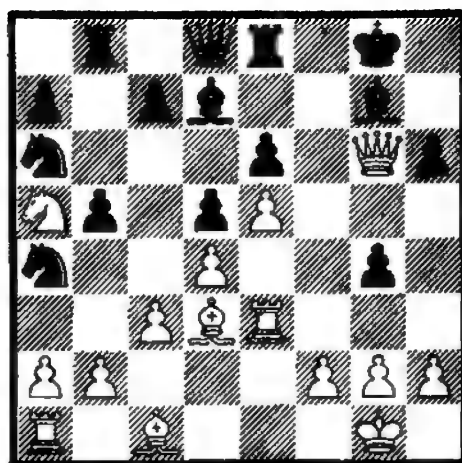
Las blancas juegan y ganan.

4



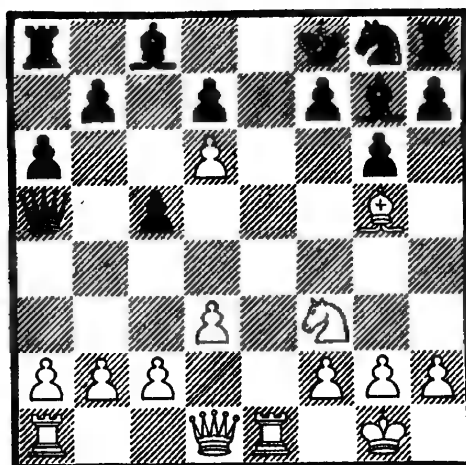
Las blancas juegan y ganan.

5



Las blancas juegan y ganan.

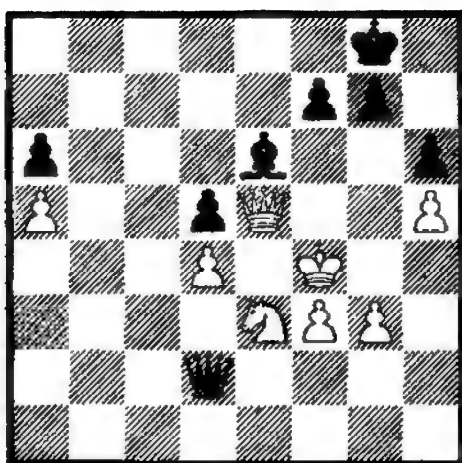
6



Las blancas juegan y ganan.

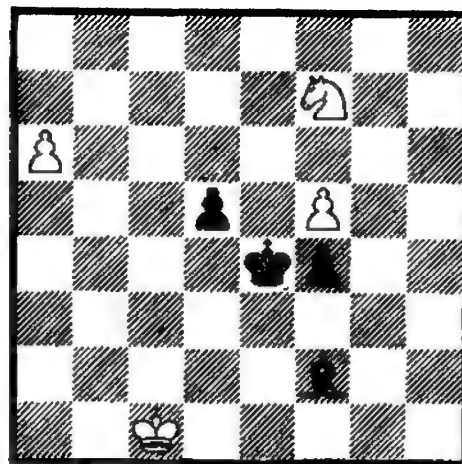
## II. EL «ZUGZWANG»

7



¿Cuál es la mejor jugada para las negras?

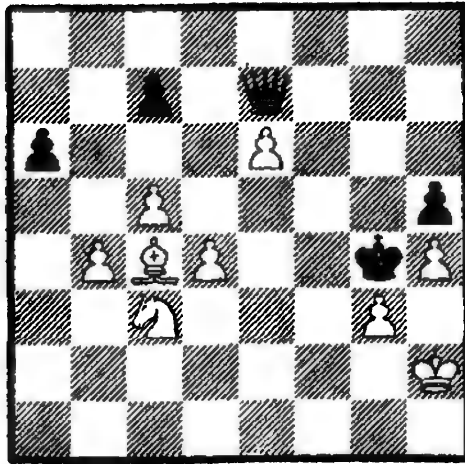
8



Las blancas juegan y ganan.



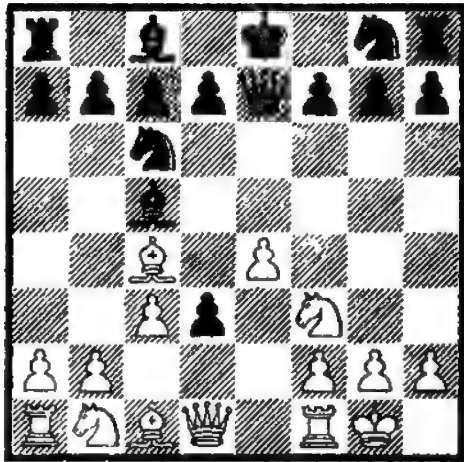
9



Las blancas juegan y ganan.

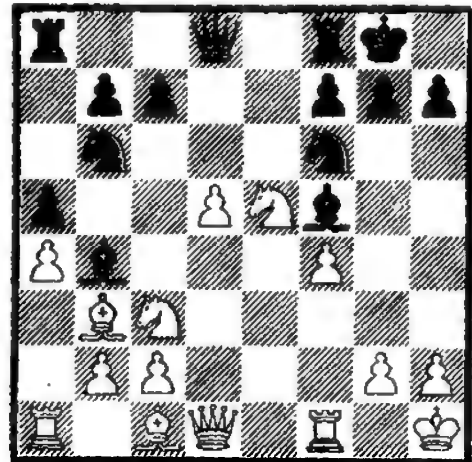
### III. GANANCIA DE ESPACIO

10



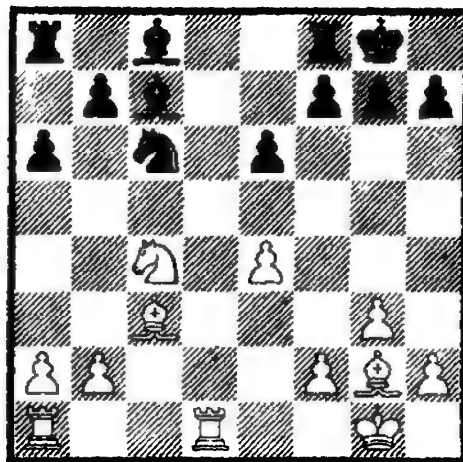
¿Cómo prosiguieron las blancas?

11



¿Cómo aumentaron las blancas su ventaja de espacio?

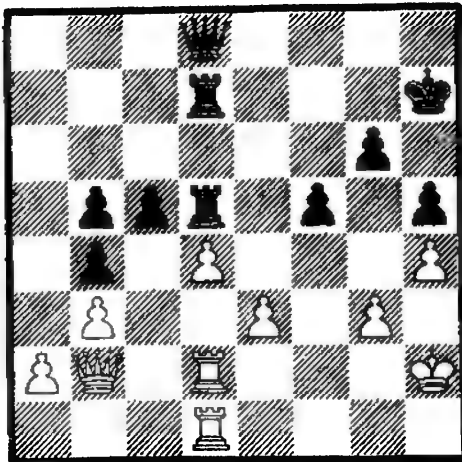
12



¿Cómo quedaron las blancas con notable ventaja?

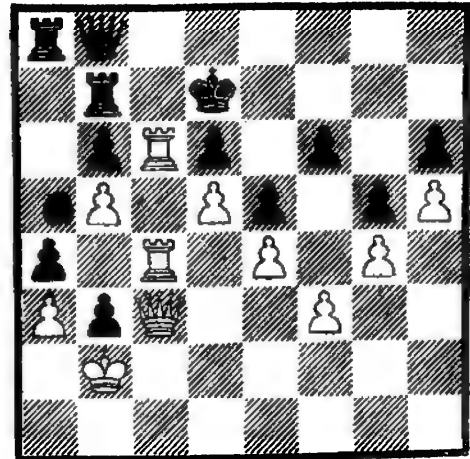
#### IV. LA APERTURA DEL JUEGO

13



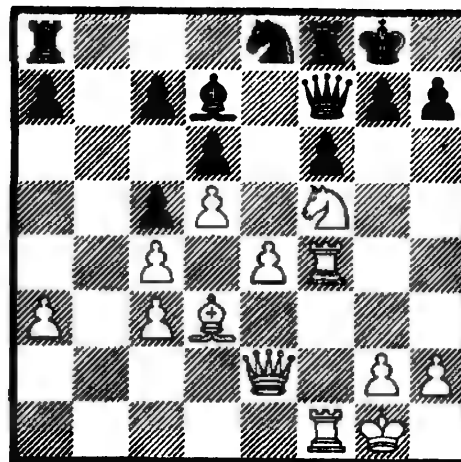
Juegan las negras y logran ventaja posicional.

14



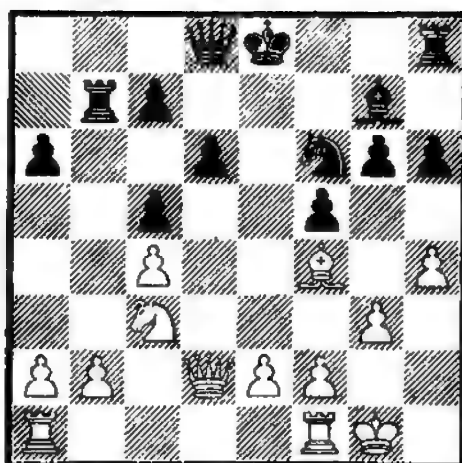
Las blancas juegan y ganan.

15



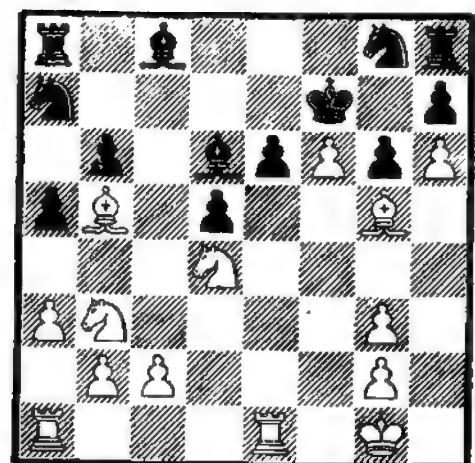
Las blancas juegan y ganan.

16



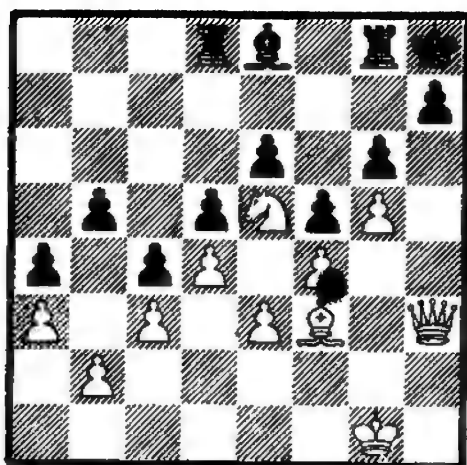
¿Cómo aprovecharon las blancas el retraso de desarrollo de su adversario?

17



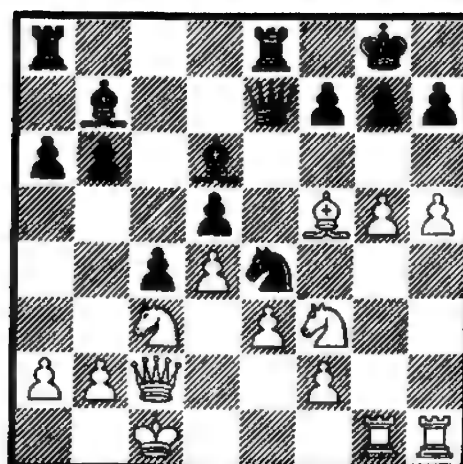
Juegan las blancas y logran ventaja decisiva.

18



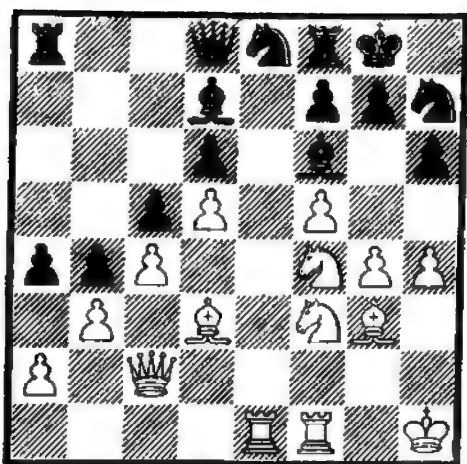
Las blancas juegan y ganan.

19



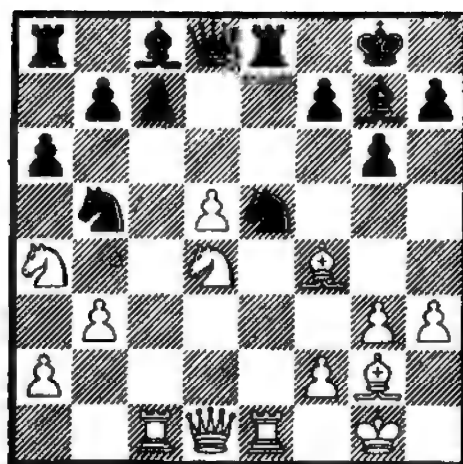
¿Cómo las blancas activaron su ataque en el flanco de rey?

20



Juegan las blancas y ganan.

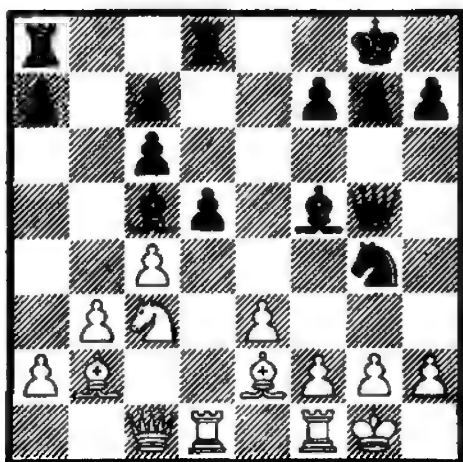
21



¿Cómo las blancas pueden abrir ventajosamente el juego?

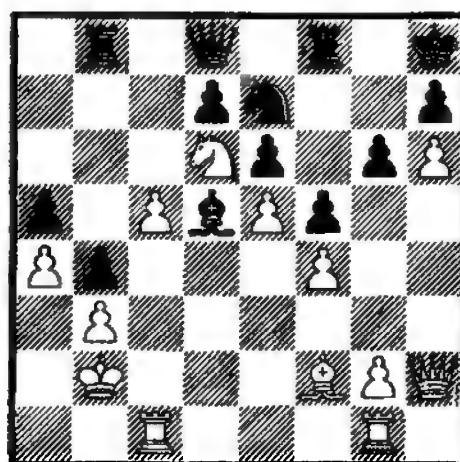
## V. LA JUGADA LIBERADORA

22



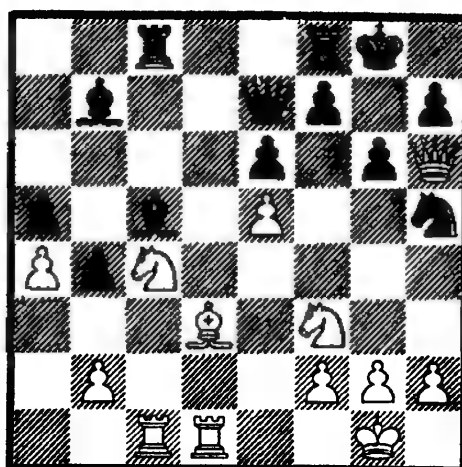
¿Cómo se defendieron las blancas del amenazador ataque?

23



Las negras jugaron 1. ..., P4C. ¿Qué sentido tenía esta jugada y cuál era la respuesta exacta de las blancas?

24



¿Cómo prosiguieron las negras después de  
1. C5C?

## DEFENSA Y CONTRAATAQUE

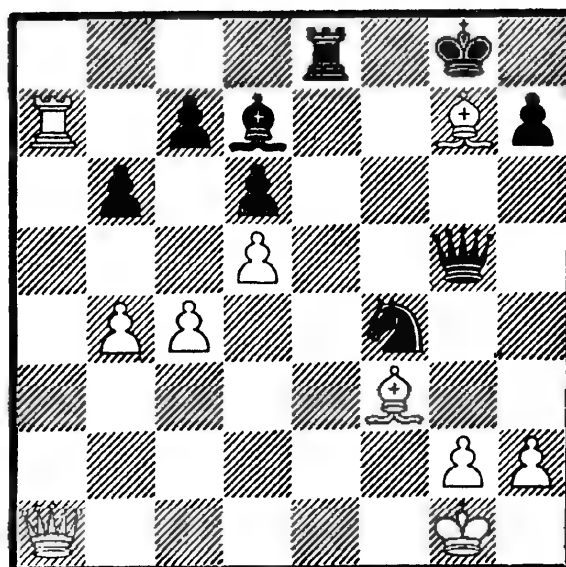
### I. LOS TEMAS DE DEFENSA

Cuando uno de los bandos conduce su juego en forma activa casi cada una de sus jugadas incluye amenazas más o menos importantes y peligrosas. Por esta causa, el tema básico de la defensa es descubrir y rechazar tales amenazas. Esta constante relación entre ataque y defensa (creación y destrucción de amenazas) ya se puede observar en las aperturas. Por ejemplo, después de 1. P4R, P4R, la segunda jugada de las blancas 2. C3AR, crea una amenaza (C×P) que la defensa anula con la respuesta 2. ..., C3AD.

En el medio juego es más difícil conocer las amenazas, y también encontrar la manera de rechazarlas.

Diagrama número 302: Parece que la posición de las blancas no permite abrigar esperanza alguna. Las negras amenazan 1. ..., D×A, y disponen además de otras jugadas muy efectivas, como 1. ..., C6D, 1. ..., C6T+, o bien 1. ..., T7R. En tan difícil posición, Bernstein se salvó poniendo en práctica la siguiente maniobra: 1. A8T!, C6D (no valdría 1. ..., C6T+; 2. R1A, toda vez que no se puede continuar 2. ..., D6R causa del mate inmediato que darían las blancas en la casilla 7CR; ni tampoco 1. ..., T7R por 2. P3C, C6T+; 3. R1T, etc.); 2. P4T!, D6C (amenaza T8R+); 3. T8T, A1A; 4. A4R!. Jugada sencilla, pero bastan-

Diagrama núm. 302



BERNSTEIN - NIEMZOWITSCH

(San Petersburgo, 1914)

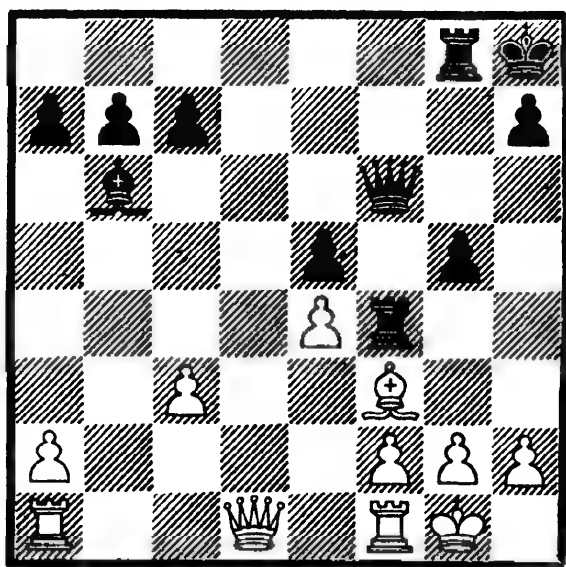
Juegan las blancas

te para salvar la partida. Las negras podían acogerse ya al jaque perpetuo, pero antes quisieron buscar otras posibilidades. Inútilmente por cierto, toda vez que la partida finalizó definitivamente con empate: 4. ..., D7A+; 5. R2T, D×PT+; 6. R1C, C4R; 7. A×C, D×A (7. ..., P×A; 8. D1C, con ligera ventaja para las blancas); 8. A8T!, D6R+; 9. R2T, D5A+; 10. R1C, D6C; 11. A3A, D6R+; 12. R1T, D5A; 13. D1D, D3T+; 14. R1C, D6R+; 15. R1T, D3T+; 16. R1C,

**D6R+; 17. R1T, D×A; 18. T×A, T×T; 19. D4C+, R2A; 20. D×T, D×PA; 21. D5A+, tablas.**

Lógicamente, es necesario conocer no sólo las amenazas concretas del contrario, sino también saber elegir el mejor camino entre las diversas posibilidades de defensa. La decisión exacta es un problema que atañe conjuntamente a la apreciación estratégica de la posición y al cálculo previo táctico.

*Diagrama núm. 303*



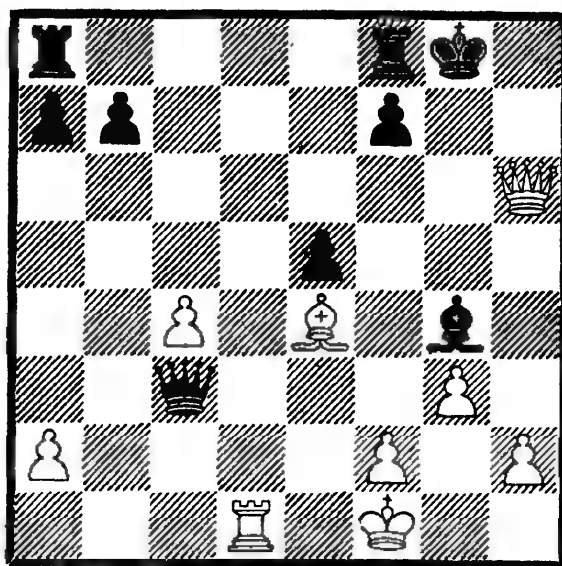
TSCHIGORIN Y P. - STEINITZ y G.  
(1889)

**Juegan las blancas**

En la posición del diagrama número 303 vamos a conocer primero la amenaza precisa del adversario. Es claro que debe ser considerada preferentemente la jugada 1. ..., P5C, y después de la forada 2. A2R, las negras pueden capturar el PAR blanco con el alfil o con la torre. En realidad esta amenaza no tiene efectos decisivos, toda vez que persistirían en el tablero los alfiles de distinto color y la ventaja del peón sería difícil de valorizar. Una comprobación más profunda nos indicaría, no obstante, que después de 1. ..., P5C, A2R, la continuación más fuerte sería 2. ..., P6C!, y no valdría 3. PT×P

a causa de 3. ..., A×P+; 4. R2T, D5T+!; 5. P×D, T×PT mate. Esta amenaza puede evitarse solamente con 1. P3TR o bien 1. R1T. La primera de ellas es la que siguió en la partida y debe considerarse equivocada: 1. P3TR?, P5C; 2. P×P (2. A×P, T1C×A; 3. P×T, T×PA y mate en pocas jugadas), 2. ..., P4TR!; 3. P5C (3. P×P, T×A), 3. ..., T×PC; 4. R2T, T5T+; 5. R1C, D5A; 6. T1R, T×P+ y mate en dos jugadas. La continuación justa era, según demostró más tarde Lasker, 1. ..., R1T!. Cede el P2AR, pero inutiliza la ruptura P6C, que es la amenaza más importante. Después de 1. ..., P5C; 2. A2R, A×P; 3. P×C, la eventual amenaza 3. ..., D3TR sería contestada con la jugada de contraataque 4. D5D! (no 4. P×T, P6C!). La aparentemente defensa natural 1. P3TR? ya debe ser considerada como dudosa por el solo hecho de que debilita aún más la posición del rey blanco. Contrariamente, la jugada 1. R1T! mantiene intacta la relativa seguridad del enroque.

*Diagrama núm. 304*



HÖNLINGER - BECKER  
(1927)

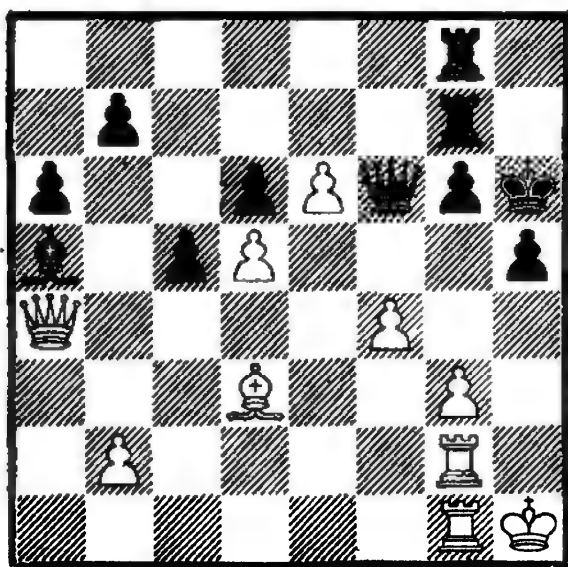
**Juegan las negras**

En la posición del diagrama número 304 las negras, que llevan gran



ventaja material, se ven amenazadas de mate en una jugada. No es posible salvar la situación con un solo movimiento, ya que si, por ejemplo, 1. ..., TR1R sigue la conocida maniobra A7T+ - A6C+ - D7T+ - D×P mate. Sin embargo, encontraron la salvación con 1. ..., D×PA+; 2. A3D, A7R+!; 3. A×A (3. R×A, D5CR+, seguido de 4. ..., D2C), 3. ..., D3R, y ganaron en pocas jugadas (4. D5C+, D3C; 5. D×P, TD1D; 6. T1A, TR1R; 7. D5AD, T×A!; 8. R×T, D6D+, y las blancas abandonaron).

Diagrama núm. 305



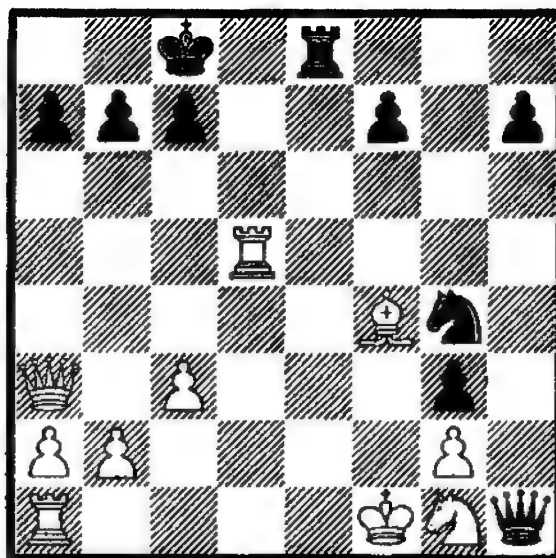
PETROSIAN - TSCHISTIAKOV  
(Campeonato de Moscú, 1950)  
Juegan las negras

En el precedente capítulo ya hemos visto la importancia que puede tener un tiempo en determinadas maniobras. En la posición del diagrama número 305 podemos efectuar una comprobación de ello. Las negras tienen un peon más, pero su posición es bastante dudosa. Su alfil está en peligro y después de jugarlo las blancas crearían diversas amenazas empezando con P4CR. Siguió en la partida 1. ..., P5A!; 2. D×P (2. A×PA, A3C, y si 3. P4CR?, entonces 3. ..., D×PA), 2. ..., T2AD! (ganando un tiempo para dar una casilla de escape al rey); 3. D4R, R2C!;

4. T2R, R1A; 5. T12C, A3C; 6. T2AD, A4A; 7. T1A (7. P4CD! aún ofrecía ciertas posibilidades para ganar), 7. ..., P4T!; 8. T2C2AD, P3C; 9. P3C, acordándose el empate.

En los ejemplos que acabamos de ver puede observarse que, para una exacta defensa, es necesario a veces devolver todo o parte del material que se había conquistado con anterioridad. Sigamos.

Diagrama núm. 306

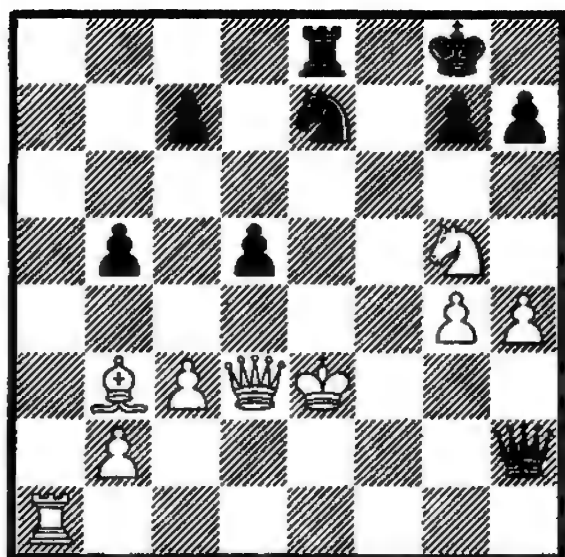


ALEKHINE - SCHUKOWSKI  
(Correspondencia, 1908/9)  
Juegan las blancas

Diagrama número 306: Las blancas tienen gran ventaja material, pero se ven amenazadas del mate inmediato C7T. Posición difícil de resolver, toda vez que si 1. A×PC sigue 1. ..., C6R+; y si 1. T5R, entonces 1. ..., C7T+; 2. R2R, T1D!, con ataque decisivo. Hallaron la salvación jugando 1. T5TR!, D×T; 2. C3T!, D4CD+; 3. R1C, D3C+; 4. R1T, C7A+; 5. C×C, D×C! (5. ..., P×C; 6. T1AR, T8R; 7. D8A+, R2D; 8. D×P+ y 9. D4AD); 6. A×PC!, D×A; 7. D×P, T8R+. Tablas.

En el diagrama número 307 las blancas tienen una pieza de ventaja y, además, pueden tomar el PTR

Diagrama núm. 307



FEJER - CHALUPETZKY  
(Correspondencia, 1903)  
Juegan las blancas

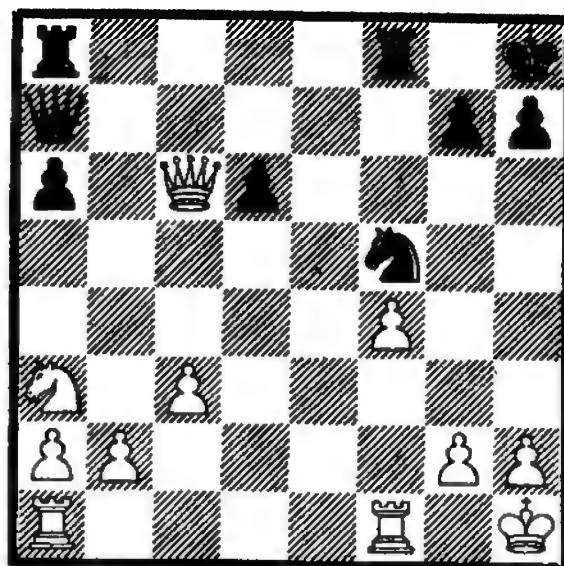
negro en jaque. Pero la mala situación del rey propio y la amenaza de jaque a la descubierta con el caballo hacen que su posición sea crítica. Por ejemplo: 1. D×PT+, R1A; 2. D8T+, C1C+; 3. R4D, D4R+; 4. R3D, D7R+; 5. R4D, D6R+; 6. R×P, T4R+, con mate rápido. De nuevo salva la devolución de material: 1. **D4R!!**, P3T (1. ..., C4A+; 2. P×C, T×D+; 3. C×D y las blancas estarían mejor); 2. **R3D!**, P×C; 3. **A×P+**, R1T; 4. **P×P**, T1D; 5. **T1TR**, T×A+; 6. **D×A**, C×D; 7. **T×D+**, y las blancas ganaron.

Es muy corriente el fracaso de una combinación al parecer decisiva a causa de una «contracombinación» del adversario.

Diagrama número 308: las negras, que ya llevan dos peones menos, creyeron que sacrificando una pieza, 1. ..., **C6C+**; 2. **P×C**, T3A, ganaban por la amenaza 3. ..., T3T mate. Pero después de la respuesta 3. **T2A!**, se quedaron sin pieza y sin mate (3. ..., D×T; 4. D×T+).

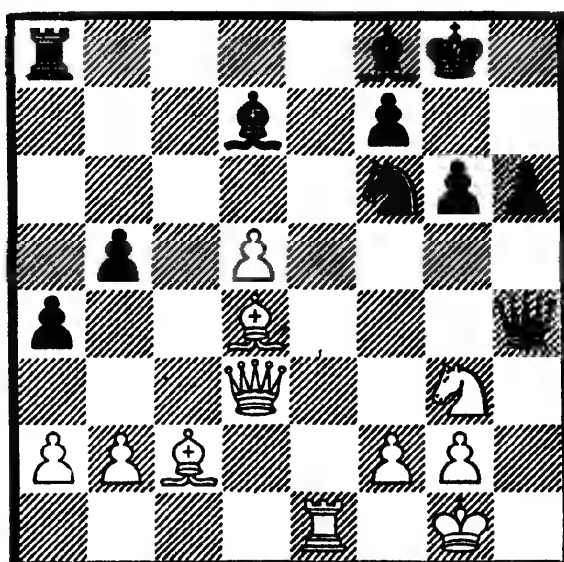
Diagrama número 309: Cherbakov efectuó una ingeniosa pero incorrec-

Diagrama núm. 308



PAULSEN - ANDERSEN  
Juegan las negras

Diagrama núm. 309



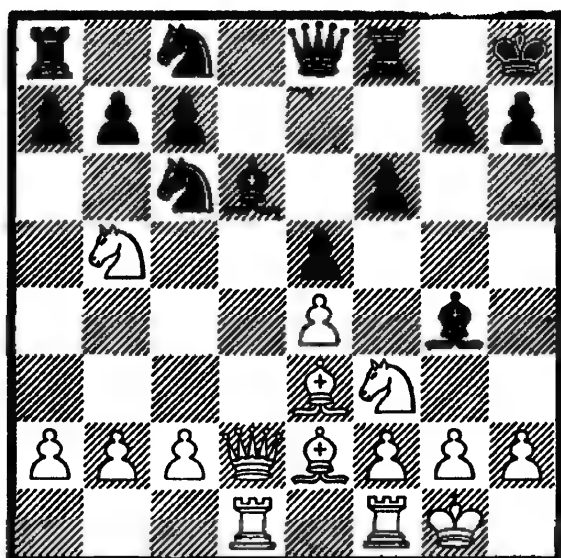
CHERBAKOV - FURMAN  
(XXII Campeonato Ruso)  
Juegan las blancas

ta combinación: 1. **T6R (?)**, P×T (1. ..., A×T; 2. P×A, D4C; 3. P4A, D×P; 4. P×P+, etc.); 2. **D×P+**, A2C; 3. **C4R**, T1AR; 4. **P3CR**. Parece que las negras están perdidas, toda vez que su dama no tiene escape. Continuó 4. ..., **D×C!**; 5. **A×D**, **A1R** (ahora es la dama blanca la que está «caza-

da»); 6.  $P \times P$ ,  $A \times D$ ; 7.  $A \times A$ ,  $T1A$ . Las blancas abandonaron.

No siempre la prevención inmediata contra las amenazas del adversario es la defensa exacta. Los fundamentos indispensables de una buena defensa son: apoyo del punto peligroso, eliminación por cambio o contraamenaza de las piezas de ataque contrarias, y extorsión o destrucción de su juego de conjunto. También es importante el reagrupamiento de piezas para la defensa, en especial en aquellos casos que el contrario tiene ventaja de espacio.

*Diagrama núm. 310*

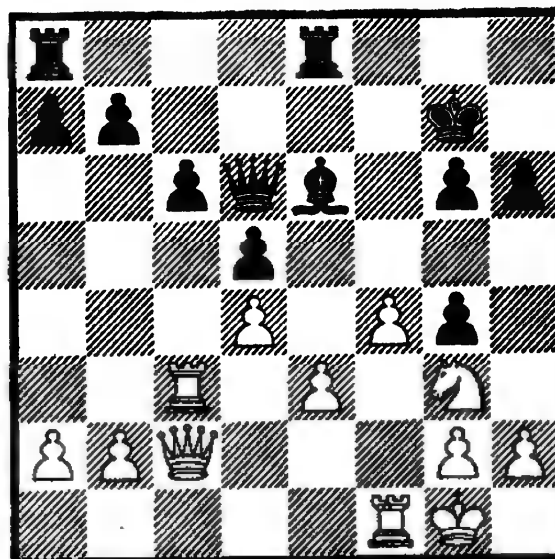


TSCHIGORIN - STEINITZ  
(Match 1889)  
Juegan las negras

Diagrama número 310: Las negras están en inferioridad. Las blancas tienen el dominio de la columna de dama abierta y más activo juego de piezas. Cualquier avance de los peones negros en el flanco de dama no haría más que facilitar las rupturas de los peones blancos para la apertura de nuevas líneas. Con su siguiente jugada Steinitz inició un beneficioso reagrupamiento de piezas: 1. ...,  $C1D!$ ; 2.  $P4A$ ,  $C3R$ ; 3.  $P3TR$ ,  $A4T!$ ; 4.  $P5A$ ,  $A2R$ ; 5.  $D5D$ ,  $D3A$ ; 6.  $A4A$ ,  $A1R!$  (no 6. ...,  $A2A$ ;

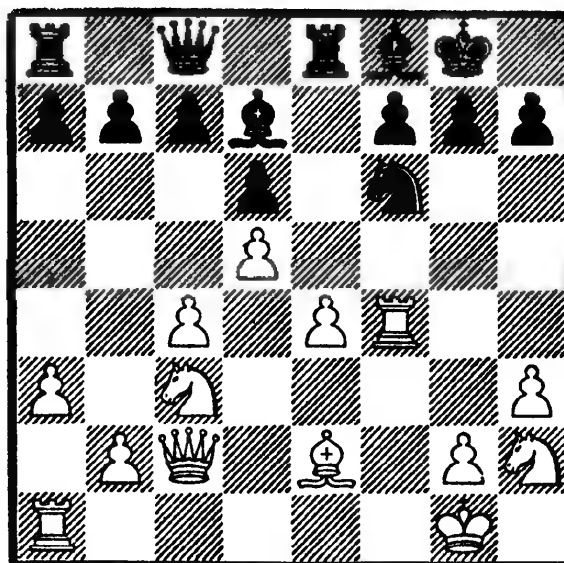
7.  $D \times D$ ,  $P \times D$ ; 8.  $A \times C$ ,  $P \times C$ ; 9.  $A \times A$ ,  $T \times A$ ; 10.  $T7D$ ), 7.  $P4TD$ , y según análisis de Lasker, después de 7. ...,  $P3TD!$  el peligro va desapareciendo: 8.  $D \times D$ ,  $A \times D$ ; 9.  $A \times C$ ,  $P \times C$ ; 10.  $P \times P$ ,  $A \times PC$ , etc.

*Diagrama núm. 311*



KAN - MASEL  
(Leningrado, 1934)  
Juegan las blancas

*Diagrama núm. 312*



TARTAKOWER - LASKER  
(Nueva York, 1924)  
Juegan las negras

Diagrama número 311: Las blancas jugaron 1. **P5A, P×P**; 2. **D×P!**, creando a su adversario una posición peligrosa. La amenaza es 3. **C5T+**, **R1T**; 4. **D6C**. Las negras pudieron salvar la difícil situación mediante un ágil reagrupamiento de piezas: 2. ..., **T1AR!**; 3. **C5T+**, **R1T**; 4. **D6C, T×T+**; 5. **R×T, D1A+**; 6. **C4A** (en caso de 6. **R2R, A4A**; 7. **D6A+**, **D×D**; 8. **C×D, P3C**; 9. **T1AR** las negras tendrían mejor posición), 6. ..., **A4A**; 7. **D5T, T1R**; 8. **R1C, T2R**; 9. **D4T, R2T**, finalizando la partida con empate.

Diagrama número 312: Las blancas no amenazan nada inmediato, pero después de doblar las torres en la columna alfil rey, sus piezas

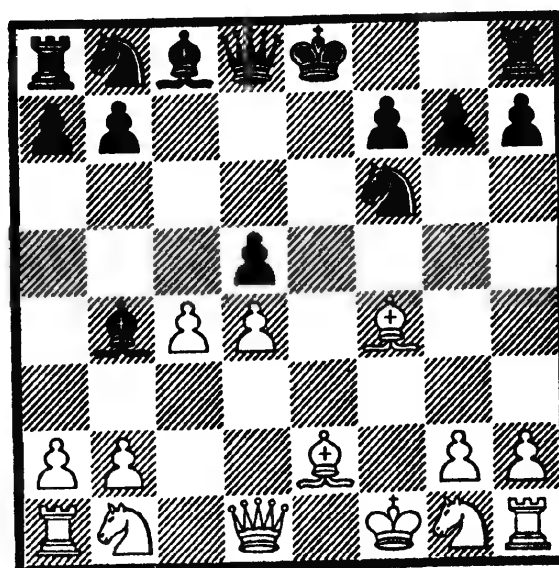
adquirirán un aire agresivo poco agradable para el adversario, que por otra parte, padece una alarmante falta de espacio. Lasker efectuó el siguiente reagrupamiento de sus piezas: 1. ..., **A2R**; 2. **TD1AR, T1A!**; 3. **D3D, A1R**; 4. **D3C, D1D**; 5. **C1D, C2D**. De repente, las negras gozan de cierta libertad, mientras el PR blanco aparece como una debilidad permanente. Por consiguiente, no es de extrañar que Tartakower, en su afán de complicar el juego, cayera en el error que sigue: 6. **C3A?**, **A4C**; 7. **T4C** (7. **T5A, A5T** y 8. ..., **C4R**), 7. ..., **P3A**; 8. **D2A, P4TR**; 9. **T3C, P5T!** (9. ..., **A5T**; 10. **T×P+!**); 10. **T4C, A4T**, y las negras valorizaron la ventaja de la calidad para ganar.

## II. DEFENSA ACTIVA - CONTRAATAQUE

La mejor defensa es la que puede organizarse conjuntamente con un ataque propio (defensa activa, contraataque). Los dos ejemplos que siguen expresan claramente la diferencia que existe entre la defensa pasiva y la defensa activa.

Diagrama número 313: La última jugada de las blancas ha sido **R1A**, renunciando al enroque. En compensación, esperan obtener provecho de su mayoría de peones en el flanco de dama, toda vez que por la amenaza 2. **A×C, T×A**; 3. **D4T+** las negras no podrán impedir **P5AD, P3TD** y **P4CD**. Pero Capablanca encontró una defensa activa: 1. ..., **P×P!**; 2. **A×C, C4D**, que defiende el **A5CD** y amenaza **C6R+** (3. **D4T+**, **A2D**). Si 3. **A4AR**, entonces no 3. ..., **C×A** por 4. **D4T+**, sino 3. ..., **D3A!**, que gana pieza. Siguió en la partida 3. **R2A, T×A**; 4. **A×P, O-O**; 5. **C3AR, C3A**; 6. **C3A, P4CD!**; 7. **A3D** (7. **C×P, P3TD**; 8. **C3A, A×C**; 9. **P×C, C5C+**; 10. **R1C, T7C**), 7. ..., **C5C+**; 8. **R1C, A2C!**, y las negras ganaron atacando el desmantelado flanco de rey de

Diagrama núm. 313

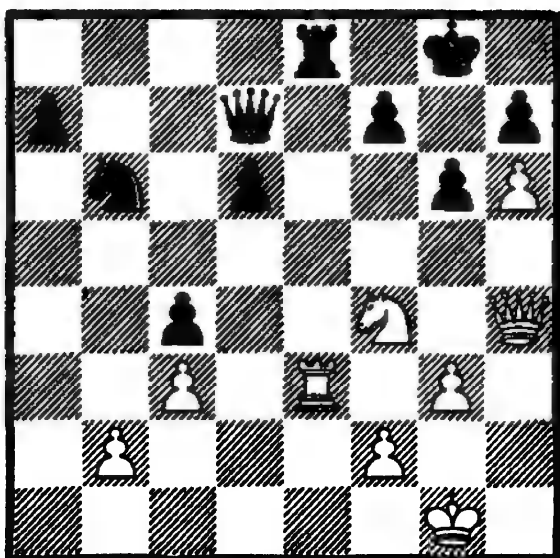


TARTAKOWER - CAPABLANCA  
(Nueva York, 1924)  
Juegan las negras

las blancas (9. **A5A, A2C×C**; 10. **P×A, C6R!**; 11. **A×P+**, **R1T**; 12. **D3D, A×C**; 13. **P×A, C4D**; 14. **A4R, C5A**; 15. **D2D, D5T**; 16. **R1A, P4A**; 17. **A6A, T3A**; 18. **P5D, T1D!**; 19. **T1D**,

T×A; 20. P×T, T×D; 21. T×T, C3R; 22. T6D, D5AD+; 23. R2C, D7R+, y las blancas abandonaron).

Diagrama núm. 314

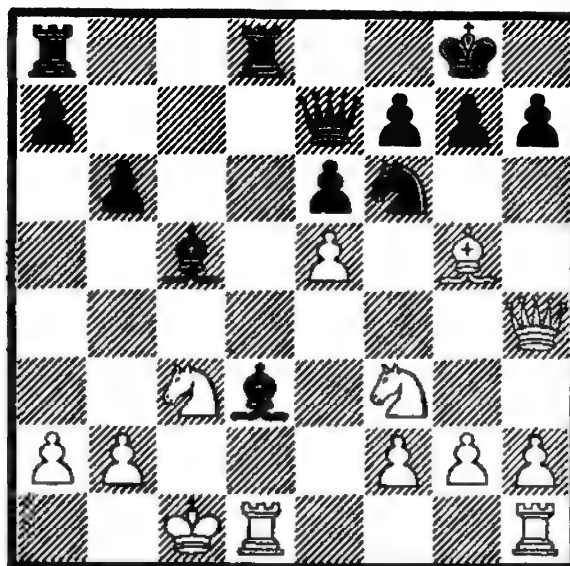


TERPUGOV - KAN  
(XIX Campeonato Ruso)  
Juegan las negras

Diagrama número 314: Las blancas sacrificaron un peón para obtener un peligroso ataque. Ahora, la amenaza de D6A. Las negras jugaron, erróneamente, 1. ..., D1D?, movimiento que no defiende nada, y después de 2. D6A tuvieron que abandonar. La defensa exacta era 1. ..., T×T!, y caso de 2. D6A?, sigue 2. ..., T8R+; 3. R2T, R1A; 4. C×P+, PT×C; 5. P7T, T8TR+; 6. R×T, D6T+; 7. R1C, D×PT, ganando las negras; o bien 3. R2C, D3C+; 4. P3A, R1A; 5. C×P+, R1R, etc. Por consiguiente, es forzado 2. P×T, D1R; 3. D6A, D1A, y las negras no sólo se defienden, sino que conservan el peón de ventaja.

Diagrama número 315: La posición de las negras parece desesperada, toda vez que no pueden impedir la pérdida de una pieza. Para salvarse, organizaron un bonito contraataque, cuyo análisis demuestra que, por lo menos, logran las tablas. Se inicia con la sorprendente jugada

Diagrama núm. 315



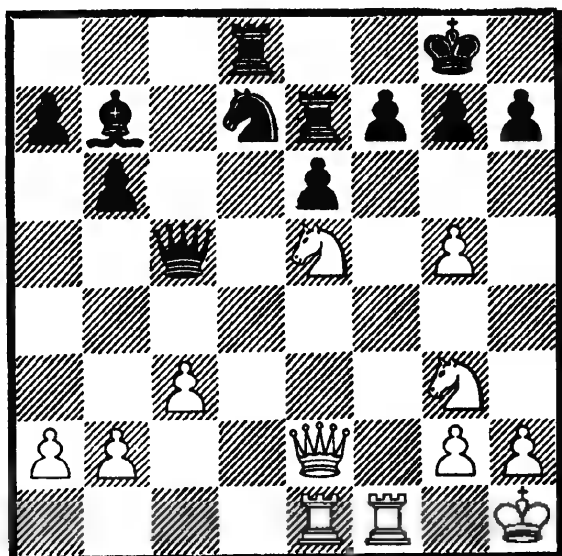
RABINOWITSCH - ROMANOWSKI  
(Moscú 1925)  
Juegan las negras

1. ..., A6T!, sacrificio que no puede ser aceptado: 2. P×A, D×P+; 3. R2D, D7C+; 4. R3R, D×C; 5. P×C, A4C+; 6. R4A, P4R+; 7. C×P, T5D+, etcétera. Lo mejor para las blancas parece ser 2. D4T! a fin de mantener la iniciativa, pudiendo seguir 2. ..., TD1D!; 3. D×A, D×D; 4. P×D, T×C+; 5. R2C, T7A+; 6. R1T! (6. R3C?, T×PA; 7. P×C, A7A+), 6. ..., P3TR; 7. P×C, P×A; 8. C5R!, T×PA; 9. T×A, T×T; 10. C×T, T×PC, con un final de tablas. Rabinowitsch jugó 2. P×C?, y después de 2. ..., D4A! las negras lograron un fuerte ataque. Las blancas tienen aquí opción a devolver parte de su botín siguiendo 3. T×A, T×T; 4. R1C (4. R2A, T8D; 5. P×P, A×P!), 4. ..., T×C (4. ..., A×P; 5. C4T!); 5. P×A, y las negras pueden elegir entre 5. ..., T5A; 6. D3C, D×PT; 7. A2D, T5CD+ con tablas por jaque perpetuo; y 5. ..., T1AD, con posición plena de perspectivas. En la partida siguió 3. A2D, A3C! (amenaza D4AR); 4. D4T. Romanowski podía ganar contestando aquí 4. ..., T×A, pero complicó el tema jugando 4. ..., P4C?; 5. D×A? (era mejor 5. D3C, P5C; 6. A3R, A2A, aunque el ataque de

las negras seguiría. La respuesta 5. D×PC? tampoco valdría por 5. ..., TD1C!; 6. D×D, A×P mate), 5. ..., D4A!, y las blancas abandonaron (6. D3C, TD1C, seguido de 7. ..., D8C, mate).

Es necesario prestar atención constante a las posibilidades de contraataque del adversario, aun en las posiciones más favorables. El olvido de esta elemental previsión costó a Duras el primer lugar absoluto en el gran Torneo Internacional de Breslau 1912 (compartió el primero y segundo premio con Rubinstein).

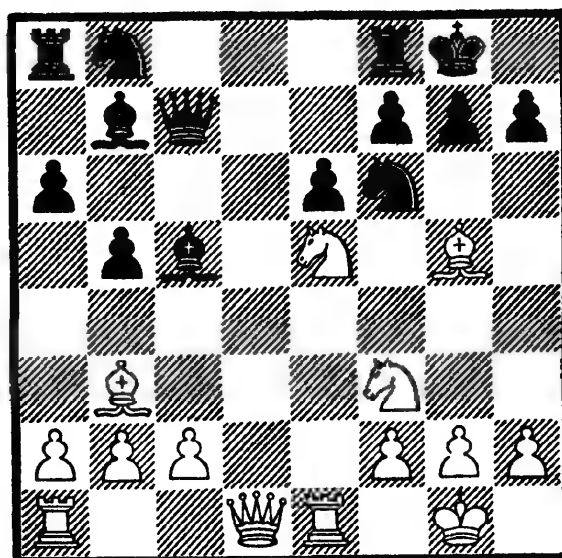
Diagrama núm. 316



DURAS - PRZEPIORKA  
(Breslau, 1912)  
Juegan las blancas

Fue en la partida contra Przepior-ka del citado torneo, posición que reproduce el diagrama número 316, que Duras jugó 1. C×P?, sin que las negras puedan aceptar el sacrificio, 1. ..., T×C, a causa de 2. T×T, R×T; 3. D×P+, R1A; 4. T1AR+, et-sétera. Pero pueden responder y respondieron 1. ..., T1AR!; 2. C5R, T×T+; 3. C×T, C×C; 4. D×C, D7A, ganando la calidad. Siguió 5. D8C+, R2A; 6. P6C+, P×P; 7. D3C, A×P+, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 317



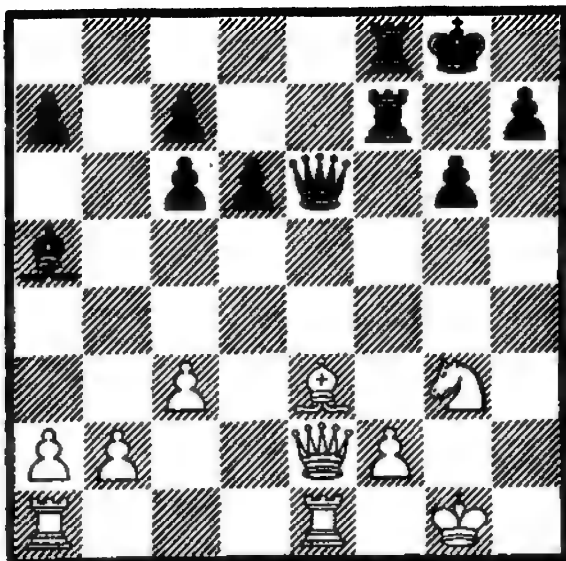
RAWINSKI - TSCHISTIAKOV  
(Moscú, 1957)  
Juegan las blancas

La posición del diagrama número 317 nos ofrece un ejemplo análogo. Las blancas jugaron 1. C×P?!, calculando las siguientes posibilidades: 1. ..., R×C; 2. T×P, R3C; 3. D3D, ganando; y 1. ..., T×C; 2. T×P, CD2D; 3. A×C, P×A (3. ..., C×A; 4. C5C); 4. T1R, o bien 2. A×P, CD2D; 3. A×C, P×A; 4. D3D, con buenas perspectivas de ataque a favor de las blancas en ambos casos. Pero Tschistiakov no aceptó el obsequio y se lanzó al contraataque jugando 1. ..., C5C!. Después de 2. A×P, A×C! (mejor que 2. ..., C×PA; 3. C5R+, R1T; 4. D2R, C6D+; 5. R1T, C×T; 6. T×C, C3A; 7. C2D, y que 2. ..., A×P+; 3. R1T, A×T; 4. C5R+); 3. C5R+, R1T; 4. C×A, C×PA! (4. ..., T×C; 5. A×C, T×P; 6. R1T); 5. D5D, C5C+; 6. R1T, se acordó el empate.

Diagrama número 318: Las blancas jugaron 1. A6T, y parece que la partida llegue a su fin. Se amenaza una torre, y caso de 1. ..., D×D; 2. T×D las blancas, que tienen una pieza por dos peones, impondrían su ventaja lenta, pero seguramente. La salvación está en un enérgico



Diagrama núm. 318

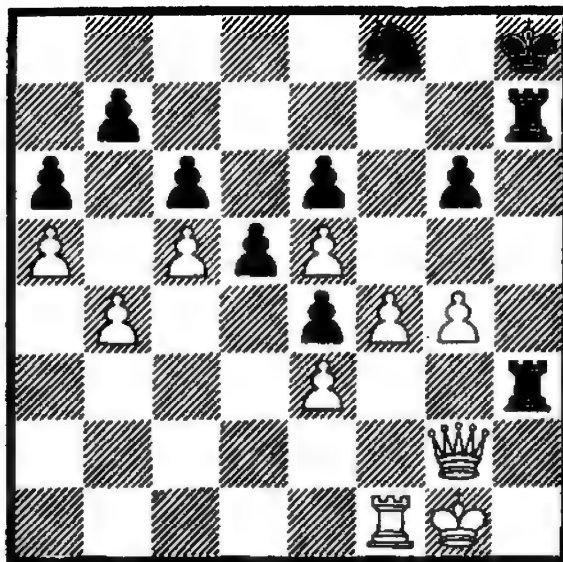


PERLIS - DURAS  
(Carlsbad, 1907)  
Juegan las blancas

contraataque: 1. ..., D6T!; 2. A×T, A3C!; 3. C1T, A×P+; 4. C×A (después de 4. D×A, T×D; 5. C×T, D6C+; 6. R1T, R×A las negras tendrían compensación suficiente gracias a sus peones libres), 4. ...., D6C+; 5. R1A, D6T+; 6. R1C, D6C+; 7. R1T, T×C; 8. D×T (o bien 8. D6R+, R×A; 9. D7R+, y tablas por jaque perpetuo), 8. ...., D×T; 9. T1AR, D5T+; 10. R2C, D5CR+; 11. R2T, P4TR; 12. T2A, P4C; 13. TD1AR, D5TR+; 14. R1C, P5C; 15. T6A, D6C+, tablas.

En el diagrama número 319, las blancas, a pesar de su ventaja material están en posición difícilísima. Si quieren defender el amenazado P3R jugando 1. T1R, sigue 1. ...., T6A y 2. ...., T2T6T. Alekhine se salvó mediante una ruptura de peón que no sólo proporciona juego a su torre, sino que deja vía libre al P5R: 1. P5A!, PC×P; 2. P×P, T2C; 3. P×P, C×P; 4. T6A, T6T6C; 5. D×T, T×D+; 6. R2T, T×C, P5D; 8. T6C!, y se acordaron las tablas. El peón libre blanco es tan fuerte que equivale a los dos negros (8. ...., T6AR; 9. T5C).

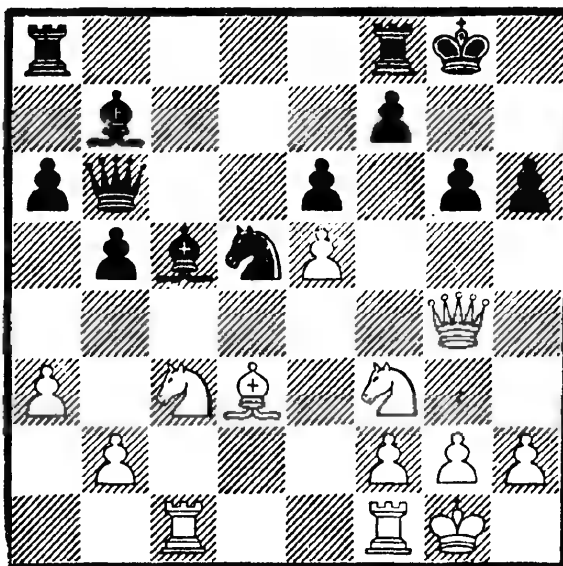
Diagrama núm. 319



ALEKHINE - EUWE  
(Match, 1927)  
Juegan las blancas

La mejor respuesta contra el ataque de flanco es el contraataque en el centro, o bien en el flanco opuesto.

Diagrama núm. 320



RUNZA - PACHMAN  
(Praga, 1944)  
Juegan las negras

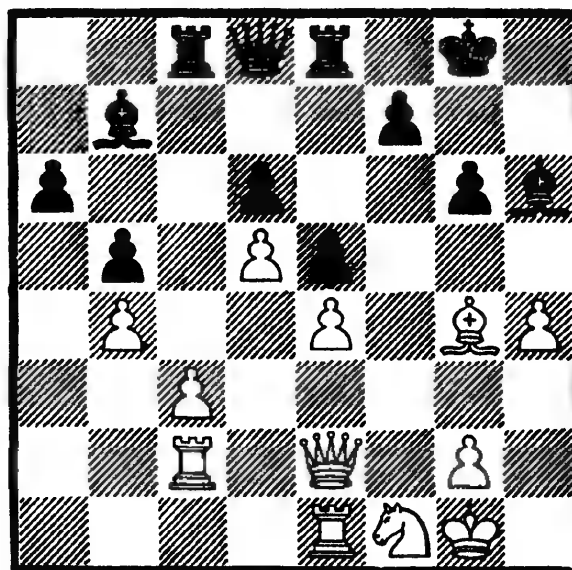
Diagrama número 320: Las negras han de defenderse de la amenaza 1. A×PCR. Siguió un inesperado

contraataque central: 1. ..., C6R!; 2. P×C, A×P+; 3. R1T, A×T; 4. T×A, D6R; 5. T1D, TD1D! (no 5. ..., TR1D, toda vez que en la 12 jugada el punto 3AR negro quedaría sin protección); 6. A×P, T×T+; 7. C×T, A×C; 8. PC×A, D8R+; 9. R2C, D7D+; 10. C2A, P×A; 11. D×PC+, R1T; 12. D×PR, D4C+; 13. R1A, D8A+; 14. R2C, D4C+; 15. R1A, T×P; 16. D×PT, D5A; 17. D6CD, D6R!. Jugada única. Después de 18. D×D, T×D; 19. C4C, T5R; 20. C×P, R2T! el caballo quedó aprisionado y las blancas abandonaron unas jugadas más tarde.

A veces es posible el contraataque en el mismo flanco atacado por el adversario. En el capítulo «El rey expuesto» ya vimos ejemplos en los que el avance de los peones propios para el ataque facilita el contraataque contrario (diagramas números 194, 195 y 196). Veamos todavía un caso difícil de contraataque en el mismo flanco.

Diagrama número 321: La torre negra de 1AD está atacada por el alfin contrario, y a continuación de su desplazamiento (1. ..., T2A, por ejemplo) las blancas consideraban seguir 2. P5T para debilitar el enroque negro. En su vista, en vez de adoptar una defensa pasiva, me decidí por el contraataque: 1. ..., D3C+; 2. R1T, T5A!; 3. P5T (después de 3. C2D, A×C; 4. D×A, R2T, seguido de T1TR y A1A las negras estarían mejor), 3. ..., P4A. Era interesante la continuación 4. C2D, A×C; 5. D×A, y ahora no valdría 5. ..., P×A por 6. D5C, que amenaza tablas por jaque perpetuo. La res-

Diagrama núm. 321



UJTELKY - PACHMAN  
(Teplice, 1953)  
Juegan las negras

puesta correcta hubiera sido 5. ..., P5A; 6. P×P, R2C!, con buenas perspectivas de ataque (por ejemplo, 7. P3C, D1D!; 8. R2C, D4C, etc.). Siguió 4. PR×P, P×PA; 5. A×P, T5T+; 6. A3T, T×A+; 7. P×T, A×P+; 8. R2T, R1T; 9. C3C (o bien 9. D2A, D1D!; 10. C3C, A5AR; 11. T1CR, T1CR, seguido de D5T y A3R), 9. ..., T1CR!; 10. D2A (otro sacrificio de dama seguiría con 10. T1CR, D×T+!; 11. R×D, T×C+; 12. R2T, A5AR), 10. ..., T×C!! El final de esta partida ya pudo verlo el lector en el primer volumen de esta obra, página 112, diagrama número 169 (11. D×D, A5AR; 12. T2A, T7C+; 13. R1T, T1C+, y las blancas abandonaron, toda vez que si 14. T2C sigue 14. ..., T×T; 15. D×PD, A1T).

### III. CRISIS DE LA PARTIDA

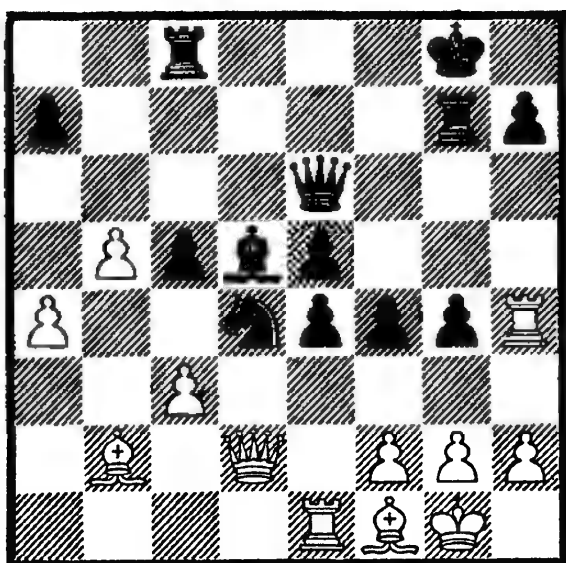
Todo ataque llega a un punto cumbre determinado cuya resolución requiere medios puramente tácticos. Si la superioridad alcanzada es gran-

de puede elegirse entre la continuación enérgica a base de combinaciones con sacrificio de material, y la línea tranquila de aumento de pre-

sión sobre la posición atacada. Esta última fórmula no siempre es posible. La situación puede ser tal que cualquier retraso en la decisión puede conducir a la pérdida de la iniciativa, e incluso a una inversión total del curso de la partida. Estas posiciones se califican habitualmente de «críticas» en el desarrollo de la lucha.

Conocer el momento exacto en que la partida hace crisis es un arte especial. Son innumerables las partidas perdidas por no haber sabido comprender el importantísimo momento exacto de la «crisis».

Diagrama núm. 322



TEICHMANN - SUCHTING

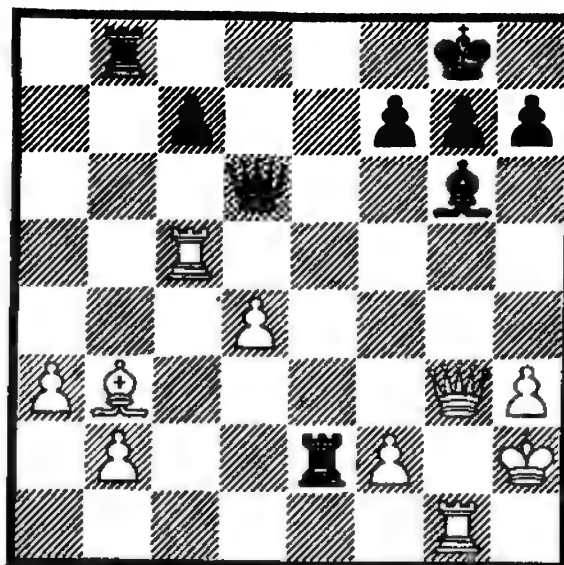
(Ostende, 1907)

Juegan las negras

Diagrama número 322: Las negras podían haber ganado mediante una difícil continuación: 1. ..., C6A+!!; 2. P×C, PC×P+; 3. R1T, P6R; 4. D2A (4. ..., A3T, P×D; 5. A×D+, A×A; 6. T1D, T1D, etc.), 4. ..., A6C; 5. A3T! (5. D1A, P×P), 5. ..., D5A!; 6. D1A, P×P; 7. T1A (7. A×T, P×T=D+; 8. D×D, P7A!), 7. ..., T1D, y las blancas no tendrían defensa contra 8. ..., T8C+; 9. T×T, P×T=D+, seguido de T8D. Difícilmente podía Süchting imaginar tan complicada continuación, y en la po-

sición del diagrama número 322 creyó que podría valorizar el peón de ventaja, sin prever que el camino no era tan llano como parecía. Jugó 1. ..., C4A, y la partida continuó 2. T5T, P6R; 3. P×P, C×P; 4. P4A!, A×PA; 5. T×PR, D2A; 6. A×A, C×A; 7. T×P!, T1AR; 8. T×C, D×T; 9. A×T, R×A; 10. D7D+, T2A? (mejor era 10. ..., R1T, con posibilidades de empate); 11. D×PC+, y las blancas ganaron.

Diagrama núm. 323



SPIELMANN - RUBINSTEIN

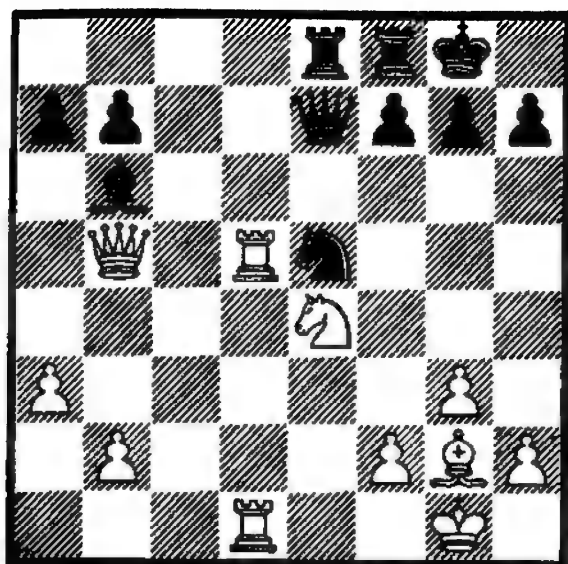
(San Petersburgo, 1909)

Juegan las blancas

Diagrama número 323: En esta posición bastaba para ganar 1. A×P+!, R×A; 2. T×P+, R3R; 3. P5D+, D×PD; 4. D×C+, etc. O bien 1. ..., A×A; 2. T5R!. En caso de 1. ..., R1A seguiría 2. A×A, T×PA+; 3. R1T, D×D; 4. T×D, P×A; 5. P4C, con un final ganado. Spielmann desdeñó estas relativamente sencillas maniobras y jugó 1. D×D?, y después de 1. ..., P×D; 2. T7A, T×PC; 3. TR1AD, R1A; 4. A2A, T7T; 5. A×D, PT×A, y la partida, que tenía ganada, finalizó en tablas.

Diagrama número 324: Las negras jugaron 1. ..., P4A?!; 2. C6D, C5C, llegando la partida a su punto crí-

Diagrama núm. 324



AUHES - STOLTZ

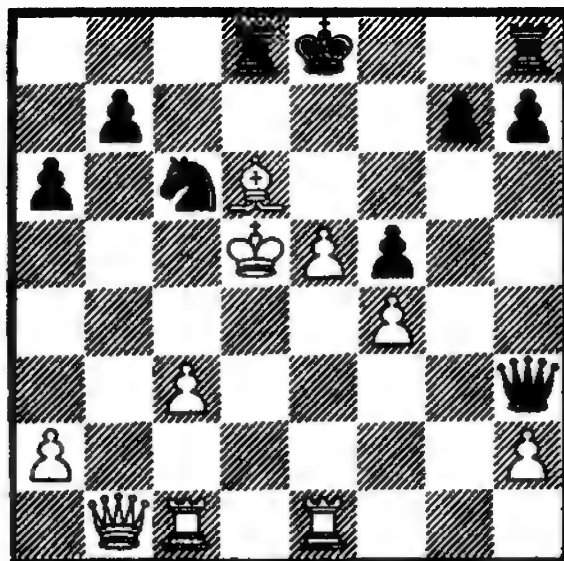
(Niendorf, 1934)

Juegan las negras

tico. Después del error 3. T5D2D? las negras ganaron continuando enérgicamente 3. ..., C×PA; 4. T×C, A×T+; 5. R×A, D6R+; 6. R1A, P5A!; 7. A5D+, R1T; 8. P4CR, D6T+; 9. A2C, D×PC; 10. D5D, P6A, y las blancas abandonaron. En lugar de la pasiva defensa 3. T5D2D las blancas podían responder 3. C×T!, C×PA; 4. T1AR!, etc.

La posición del diagrama número 325 nos presenta un valioso ejemplo de «crisis» en la partida. El rey blanco se encuentra expuesto en el centro del tablero. Sin embargo, el curso posterior de la partida demuestra que no es tan fácil resolver el problema planteado. Las negras jugaron mecánicamente 1. ..., D7C+, facilitando el éxodo del rey blanco: 2. R4A, P4CD+; 3. R3D, D6A+; 4. R2A, D7A+; 5. R3C, T1AD; 6. T2A, D×PA; 7. R2C, C4T; 8. R1T. Las blancas ya tienen a su rey en seguridad, y gracias al PR libre y a una defectuosa defensa del adversario llegaron a ganar. Vukovic indicó que en la posición del diagrama las negras tenían posibilidades de ganar jugando 1. ..., T1AD!. Después de

Diagrama núm. 325



TSCHIGORIN - CARO

(Viena, 1898)

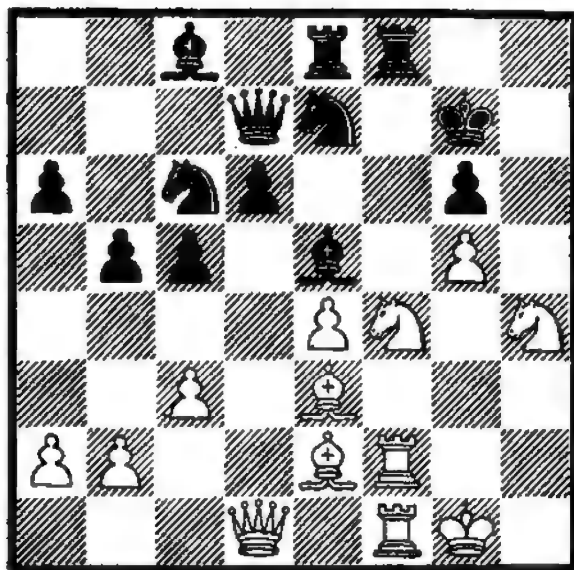
Juegan las negras

la mejor defensa, 2. R4A, sigue 2. ..., P3C; 3. R3C, D×PT, quedando con un peón de ventaja.

También puede llegarse al momento crítico de una partida cuando el bando atacado no se limita a una defensa pasiva, si no que responde con el contraataque. El agresor puede encontrarse entonces ante los problemas que crea su propio ataque y los que necesariamente se le presentan por el contraataque adversario, contribuyendo ello a que no pueda apreciar debidamente el punto crítico de la lucha. Como ejemplo, presento a continuación dos casos de mi propia experiencia.

Diagrama número 326: Las blancas efectuaron el correcto sacrificio 1. C4T×P, C×C; 2. C×C. Mi posición era difícil, ya que si 2. ..., R×C sigue 3. A5T+, R2C; 4. T7A+, T7T; 5. T×T+, D×T; 6. A×D, R×A; 7. D5D+, etc. Continué 2. ..., T×T; 3. T×T, D6T, llegándose al punto crítico de la partida. Mi adversario respondió, sin meditar mucho, con la jugada que parece natural, pero errónea en realidad, 4. C×A?, y después de 4. ..., D6C+; 5. R1A, C×C;

Diagrama núm. 326



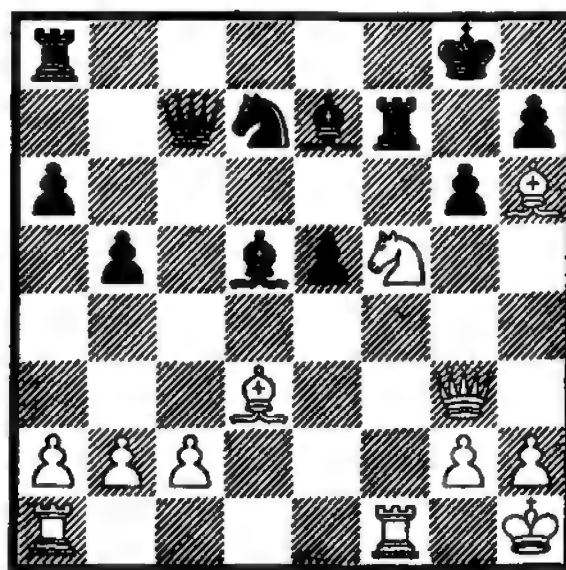
STULIK - PACHMAN  
(Campeonato Checoslovaquia, 1935)  
Juegan las blancas

6. A4AR, A6T+; 7. R1R, D8C+; 8. A1A, C5C!, el contraataque de las negras es fortísimo: 9. T3A, T×P+; 10. R2D, T×A!; 11. A×A (11. T×T, D6R+; 12. R2A, D×T; 13. A×A, C6R+), 11. ..., D×D+; 12. R×D, T×T; 13. A×C, T6C; 14. A8A, P4T, y las blancas abandonaron. En lugar de la errónea jugada 4. C×A?, las blancas podían haber efectuado 4. D5D!, que permitía proseguir el ataque sin riesgo. La continuación poco menos que forzada podía haber sido 4. ..., A7T+; 5. T×A, D×A+; 6. T2A, C1D!; 7. D×PD, D×PC+; 8. T2C, D8A+; 9. A1A, D6R+; 10. R1T, D6T+; 11. D2T, D×D+; 12. R×D, R3T, y las negras habrían de luchar para lograr el empate (13. A3D, A2C; 14. T4C, C2A).

Diagrama número 327: El flanco de dama negro aparece debilitado y está en el aire un eventual sacrificio sobre el punto 3CR negro. Se jugó 1. ..., C3A!; 2. TD1R, T1R!, estableciéndose una complicada posición crítica. Además de la que siguieron, las blancas disponían de las siguientes variantes:

a) 3. C×A+, T1R×C; 4. A×P

Diagrama núm. 327



PEDERSEN - PACHMAN  
(Mariánské Lázně, 1951)  
Juegan las negras

(mejor es 4. A5C, C4T), 4. ..., P×A; 5. D×P+, T2C; 6. A×T, T×A; 7. D×C, A×P+, ganando las negras.

b) 3. T×P?, C4T; o bien 3. D×P?, D×D; 4. T×D, P×C. Las negras tienen una pieza de ventaja.

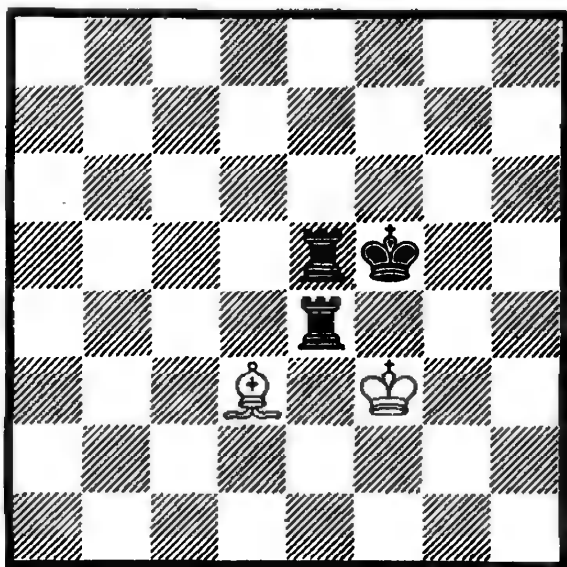
c) 3. A5C!, A1A!; 4. A×C, T×A; 5. C6T+, R2C; 6. T×T, R×T; 7. C4C+, R2C; 8. D4T!, D2R! (8. ..., D3D?; 9. T1AR, A2R; 10. D6T+, R1C; 11. C6A+!, A×C; 12. A×PCR!, ganando); 9. D×D, T×D; 10. T×P, T×T; 11. C×T, A3A, con posibilidades de tablas al poseer las negras el par de alfiles.

En la partida se jugó 3. C3R?, A3R, nivelándose las posibilidades. El sacrificio del alfil por el PCR negro resultó incorrecto: 4. A×PCR?, P×A; 5. D×P+, R1T; 6. A5C, T1R1AR!; 7. C5A. Las blancas calcularon la respuesta 7. ..., A×C; 8. T×A, seguido de 9. T1R1AR, pero la partida se decidió por un inesperado contraataque: 7. ..., C2T!; 8. A6T, A×C; 9. T×A, A5T; 10. TR1AR (10. A×T, T×T; 11. D×T, A×T), 10. ..., T×T; 11. T×T, T×T; 12. D×T, A3A; 13. D6R, A2C; 14. A×A+, R×A; 15. P4TR, C1A, y las negras valorizaron rápidamente la pieza de ventaja.

#### IV. TABLAS POSICIONALES

Las tablas, o empate, pueden considerarse como un caso especial de nivelación del juego; excepto, naturalmente, cuando se declaran de común acuerdo en posiciones poco claras, a veces con ventaja para uno de los bandos. Ya hemos visto dos tipos de empate: el jaque perpetuo y el rey «ahogado». Existen otros casos de empate cuyas posiciones son conocidas con la designación de «tablas posicionales». Veamos los ejemplos de los diagramas que siguen.

Diagrama núm. 328



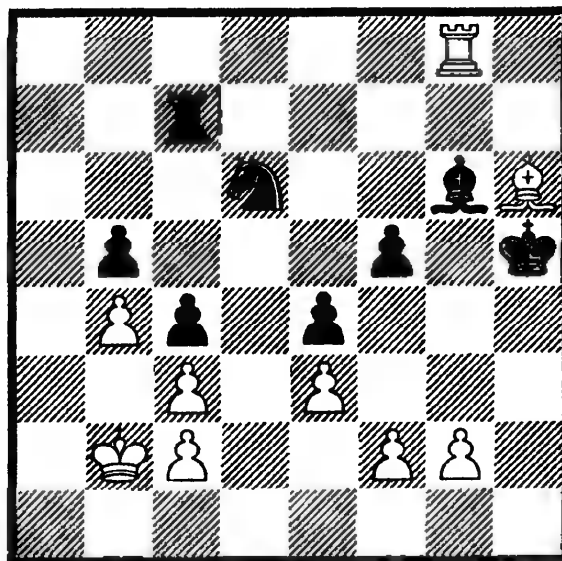
ESQUEMA

Tablas, jueguen las blancas o las negras

En el diagrama número 328 las negras no pueden ganar, a pesar de su ventaja material. Si no quieren transformar la posición en un final de torre contra alfil, no tienen otra alternativa que correr con la torre a lo largo de la columna de rey. Este es un caso de «tablas posicionales» por la clavada de una de las torres, que el rey negro no puede eludir.

Diagrama número 329: Las blancas alcanzan tablas como sigue: 1. A4A, T1A! (1. ..., T2D; 2. P4C+!, P×P; 3. T8TR+, A2T; 4. A×C); 2.

Diagrama núm. 329



I. PACHMAN

(Ceskoslowensky sach, 1959)

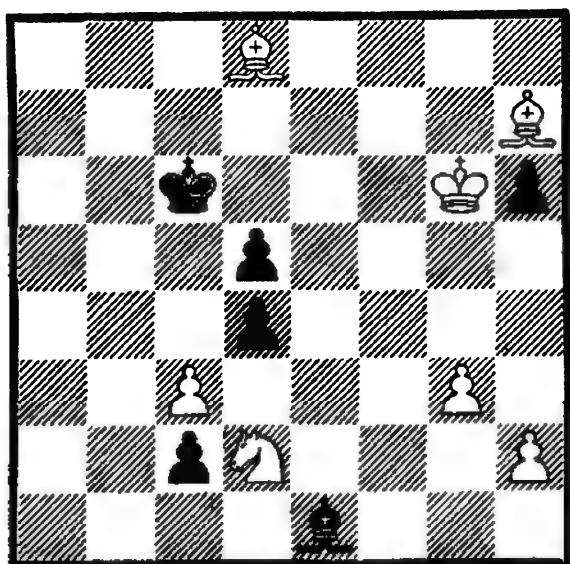
Las blancas juegan y hacen tablas

P4C+!, P×P; 3. A×C!, T×T; 4. A3C!. Se ha llegado a una típica posición de tablas. Las negras no pueden invadir la posición blanca con el rey ni con el alfil, y la penetración de la torre en la primera horizontal no daría resultado alguno por tener el blanco jugadas de espera con el rey. El tener una torre de ventaja no aprovecha en absoluto a las negras. La clave de la combinación está en la jugada tercera de las blancas. ¿Por qué no jugaron 3. T×A, R×T; 4. A×C?.. Hubieran quedado sólo con calidad de desventaja y una posición aparentemente sólida; pero en este caso las negras tendrían la ruptura 4. ..., P6C, bastante para ganar, toda vez que el rey negro podría llegar rápidamente hasta la casilla 6AR, y el sacrificio de la torre por el PAR blanco sería suficiente.

Diagrama número 330: Las blancas tienen dos piezas de ventaja, pero sus alfiles se encuentran tan mal situados que no sirven para detener los peones negros de dama y



Diagrama núm. 330



W. A. KOROLKOW  
(Schachmatny listok, 1930)  
Juegan las blancas y hacen tablas

alfil dama. La solución del estudio es como sigue: 1. C3C, P6D; 2. A5C! (una bonita jugada. Las blancas preparan un refugio para su rey para estar a cubierto cuando las negras coronen su segunda dama, y al mismo tiempo, abrir la diagonal del alfil blanco), 2. ..., PxA; 3. R6T, P8A=D! (3. ..., P7T; 4. A×P); 4. C×D, P7D; 5. C3C, P8D=D; 6. A2A! (la clave de la defensa. El alfil está defendido indirectamente por el jaque C4D, y la dama sólo tiene una jugada), 6. ..., D5C; 7. A5A! (de nuevo el mismo giro. La dama debe regresar a la casilla 8D, toda vez que si 7. ..., D4TD seguiría 8. A7D+, ganando), 7. ..., D8D; 8. A2A. Tablas.

Fundamentalmente, se pueden producir tablas posicionales en los tres casos que siguen:

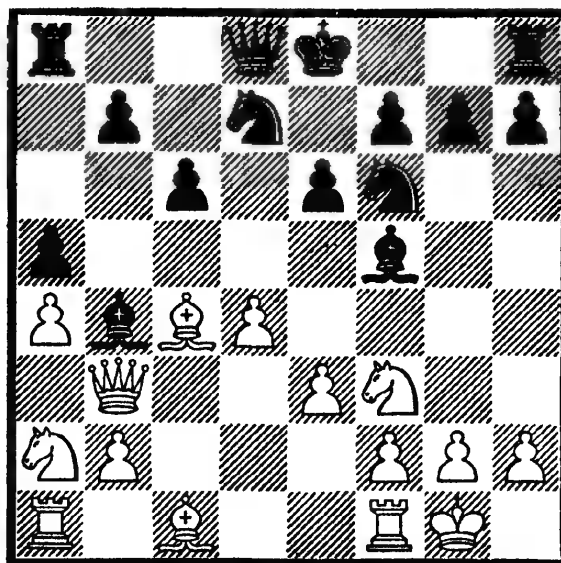
1) La desfavorable posición de las piezas impide valorizar la ventaja obtenida con anterioridad.

2) El bando débil tiene una posición tan sólida que esteriliza la acción de las piezas del bando fuerte caso del diagrama núm. 329). Corresponde a este tipo de tablas la conocida posición de empate: Blancas,

R1TD - A2CD - C4D; Negras, R y D a deseo.

3) Cuando por un bando, o por los dos, tengan que repetirse necesariamente dos o más jugadas (caso del diagrama núm. 330). Ello ocurre a menudo en el juego medio, y es análogo al jaque perpetuo. En el diagrama número 330 la persecución a la dama es asimismo «perpetua».

Diagrama núm. 331

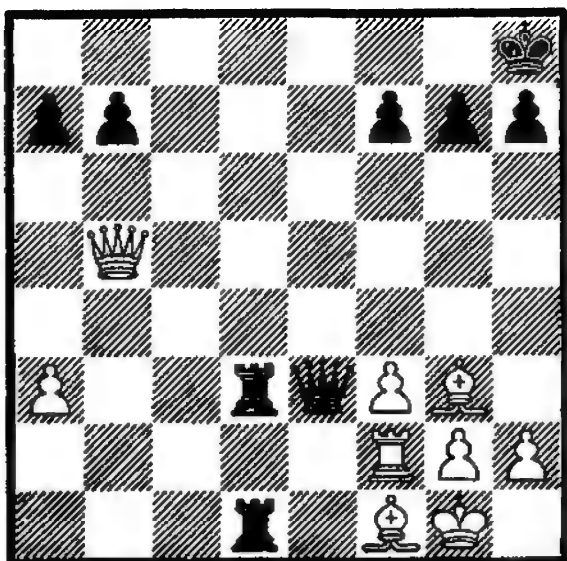


SMISLOV - FLOHR  
(XV Campeonato Ruso)  
Juegan las negras

Diagrama número 331: Las negras jugaron 1. ..., A2R!, y después de 2. D×P (era algo mejor 2. C4T!, A5C; 3. P3A, C4D), 2. ..., T1CD; 3. D6T (3. D×P, T3C), 3. ..., T1T; 4. D×PA, T1AD la partida fue declarada tablas de común acuerdo. La repetición de jugadas es obligada para ambos bandos.

Diagrama número 332: Las blancas tienen ventaja material (dos alfiles contra torre y peón), pero sus piezas se encuentran desagradablemente maniatadas, y las negras amenazan mate en dos jugadas (T×A+ y T8D mate). En la partida se jugó 1. R1T!, D7R! (1. ..., D×T?; 2. D8R mate); 2. R1C!, D6R!, declarándose tablas por reeptición de posiciones.

Diagrama núm. 332



VIDMAR - OPOCENSKI

(Slac, 1932)

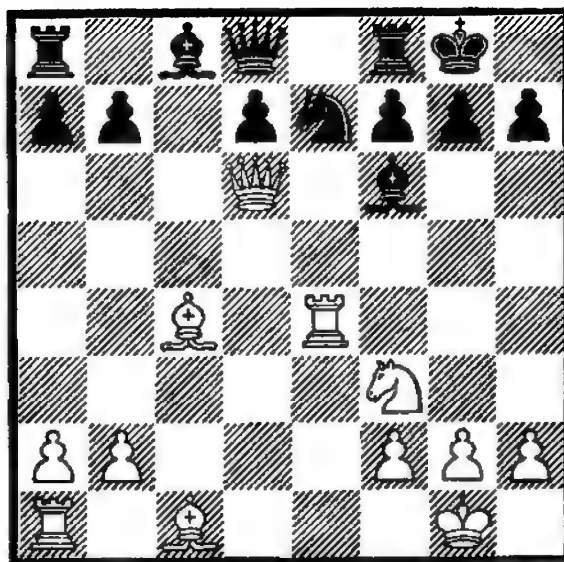
Juegan las blancas

Tampoco daría nada 1. D4T (defendiendo la casilla 1D) a causa de 1. ..., P4CD!; 2. D2A, T6D7D; 3. D8A+, T1D; 4. D2A, T1D7D, repitiéndose jugadas.

La repetición de jugadas no siempre se produce a causa de amenazas tácticas, sino también por amenazas posicionales.

Diagrama número 333: Las negras poseen un peón de ventaja, pero la única posibilidad que tienen de desarrollar su juego es la jugada 1. ..., C4A. Después de 2. D5D!, la teoría indica que la repetición de jugadas 2. ..., C2R; 3. D6D, C4A es obligada. Las negras no se avinieron al empate y quisieron valorizar el peón de ventaja continuando 2. ..., P3D?. Después de 3. C5C!, AxC; 4. AxA, D2A (4. ..., DxA?; 5. D×PA+); 5. D3D las blancas tenían fuerte ataque a cambio del peón: 5. ..., A2D (5. ..., A3R; 6. TxA!); 6. P4CR!, P3T; 7. A4A, TD1D? (7. ..., P4CR; 8. P×C, P×A; 9. T×P con ventaja para las blancas: 9. ..., A3A; 10. T4C+; R1T; 11. D3TR, R2T; 12. P6A; o bien 9. ..., R1T; 10. T4T, T1CR; 11.

Diagrama núm. 333



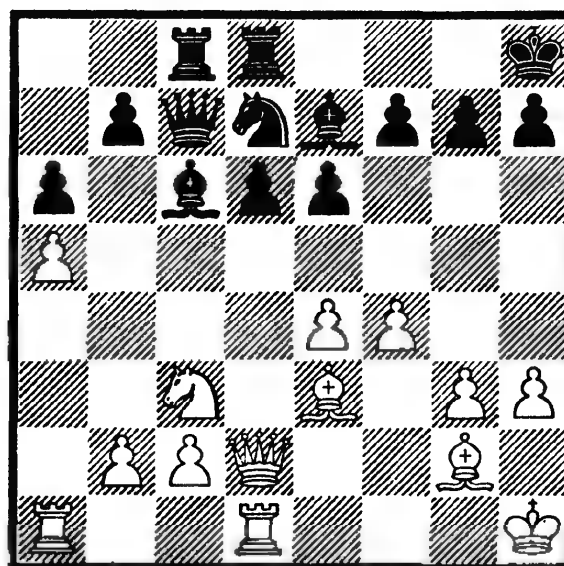
RIDBERG - JEANSEN

(Estocolmo, 1916)

Juegan las negras

R1A, etc.); 8. P×C, A×P; 9. D3CR!, A×T; 10. A×PT, P3C; 11. D3AD. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 334



PACHMAN - NAJDORF

(Interzonal, 1948)

Juegan las blancas

La posición del diagrama número 334 es característica en la defen-

sa siciliana, variante Schwenningen. Las blancas tienen más espacio, pero la posición de las negras es muy sólida, con contrajuego latente en la columna alfil dama. La partida terminó repitiéndose las jugadas 1. **D2A, T1A**; 2. **D2D, TR1D**; 3. **D2A**, lo que a primera vista parece incomprendible. Así lo apreció el autor del libro del torneo, el gran maestro Pirc, quien escribió el siguiente comentario: «La repetición sin sentido de jugadas fue un antiestético fin de partida». En realidad, la decisión de empate acordada por los dos contendientes está bien fundada, aunque **no** es forzada. En la posición del diagrama las negras disponen de una interesante amenaza posicional, 1. ..., **A3A**!. Para refutarla, las blancas tienen las siguientes posibilidades:

a) 2. **D×P** (?), **D×D**; 3. **T×D**, **A×C**; 4. **P×C**, **C3A**, con mejor juego para las negras.

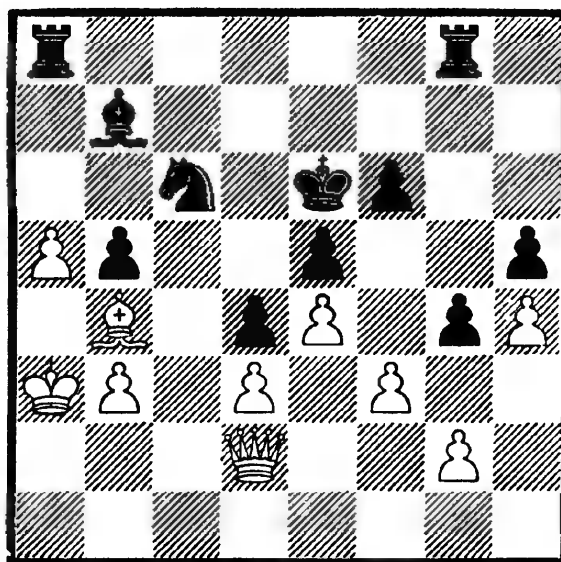
b) 2. **A4D**, **P4R**; 3. **P×P** (3. **A3R**, **P4CD**!; 4. **D×P**, **D×D**; 5. **T×D**, **P×P**; o bien 4. **P×P** ap., **C×P**; 5. **T×P**, **C5A**), 3. ..., **P×P**; 4. **A3R**, **P4CD**!; 5. **P×P** ap., **C×P**; 6. **D2A**, **T×T**+, seguido de 7. **C5A**, con buen contrajuego para las negras.

Como indica la línea b), la dama blanca no está bien situada, a pesar de la presión que ejerce sobre el **P6D** negro. Por ello jugué 1. **D2A**. Las negras respondieron 1. ..., **T1A** con la intención de contestar a un eventual 2. **T2D** con 2. ..., **P4A**!. Esta jugada debilita el punto **3R** de las negras, pero **es** una buena liberación, quedando de nuevo la dama blanca en situación precaria. Naturalmente, podía yo jugar 2. **P4CR** (en vez de 2. **T2D**), pero el ataque en el flanco de rey no es muy prometedor y las negras podían seguir igualmente 2. ..., **A3A**; 3. **A4D**, **P4R**!, alcanzando excelente contrajuego. Por estos motivos me conformé con

las tablas por repetición de las «jugadas sin sentido» **D2A - D2D - D2A**.

Aparte la repetición de jugadas, raramente se produce en la partida otro tipo de tablas posicionales.

Diagrama núm. 335



KREJCIC - PERLIS

(Viena, 1906)

Juegan las negras

En la posición del diagrama número 335 las negras quisieron aumentar su ventaja material y jugaron 1. **C×P**?; 2. **A×C**, **T×A**+; 3. **D×T**, **T1TD**. Después de 4. **D×T**, **A×D** se presenta una posición de tablas del tipo «fortificación». El rey blanco se basta para defender las casillas **3D** y **2CD** propias, impidiendo que su colega y adversario pueda penetrar en la posición fortificada. Siguió todavía 5. ..., **P6C**; 6. **R2C**, **A3A**; 7. **R2A**, **R2A**; 8. **R2D**, **A2D**; 9. **R2R** (para cubrir la amenaza **A6T**). 9. ..., **A3R**; 10. **R1R**, **A5A**; 11. **R2D**, **R2R**; 12. **R2R**, **A3R**; 13. **R1A**, **P4A**; 14. **R2R**, **P×P**; 15. **PA×P**, **R3A**; 16. **R1R** (16. **R3A**?, **A5C**+), y después de algunas jugadas más la partida terminó con empate.

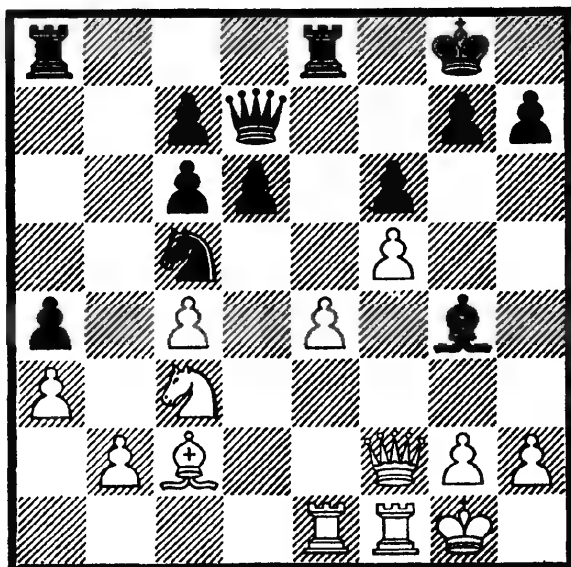
## SECCIÓN DE PARTIDAS PARA EL CAPÍTULO

### «DEFENSA Y CONTRAATAQUE»

#### 40. GAMBITO BUDAPEST

KMOCH - RETI  
(Semmering, 1926)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P4R; 3. P×P, C5C; 4. P4R, C×PR; 5. P4A, CR3A; 6. P3TD, P4TD; 7. A3R, C3T; 8. C3AR, A4A; 9. D2D, P3D; 10. C3A, O-O; 11. A3D, A×A; 12. D×A, C4A; 13. O-O, T1R; 14. A2A, P5T!; 15. TD1R, P3A; 16. D2A, A5C; 17. C4D, D2D; 18. C×C? (C5D!), P×C; 19. P5A.



KMOCH - RETI

Con su jugada 18 las blancas han abierto para el contrario la columna CD, y al mismo tiempo han he-

cho inaccesible para su caballo la casilla 5D. Como única esperanza queda el ataque en el flanco de rey. La amenaza es 20. D4T, ganando una pieza.

19. ..., A4T; 20. D4T, A2A; 21. T3A, T4R!.

Importante y activa jugada de defensa. Si en seguida 21. ..., A×P, sigue 22. P5R y 23. P6R.

22. T1R3R, A×P; 23. T3T, P3T; 24. T3R3C, R1A!.

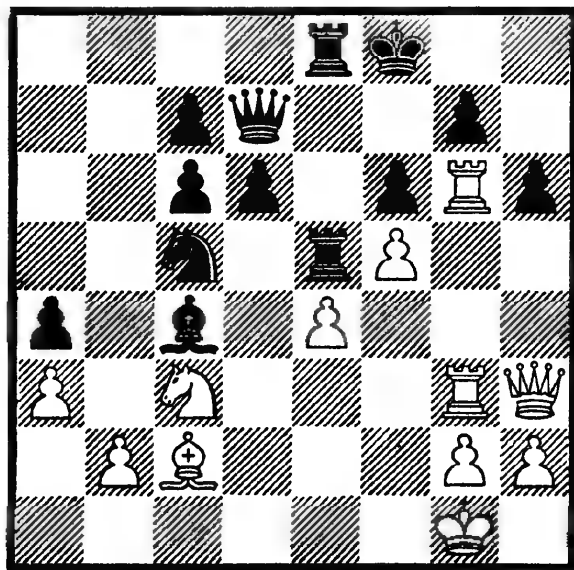
Es muy importante saber encontrar para el rey la casilla de escape más adecuada. Después de 24. ..., R1T?; 25. T6C, A1C; 26. T3T3C, T2R; 27. C2R y 28. C4A, las amenazas del blanco serían peligrosísimas.

25. T6C.

Más perspectivas ofrecía 25. D4A, con la amenaza T×PT. No valdría 25. ..., T2R por 26. P5R. A pesar de todo, las negras podrían responder con la típica contraacción central 25. ..., P4D!; 26. T×PT!, P×P!; 27. T8T+, A1C, y no sería bueno 28.

C×P, C×C; 29. A×C, D5D+; 30. T3R, TD1R, etc.

25. ..., TD1R!; 26. TR3RC.



KMOCH - RETI

Parece a primera vista que las blancas pueden lograr tablas, por lo menos. La amenaza es 27. T×PC, D×T; 28. T×D, R×T; 29. D4C+, seguido de D6C. Si 26. ..., T1-2R, entonces habría jaque perpetuo: 27. T×PA+, P×T; 28. D×PA+, T2A;

29. D×PT+, R2R; 30. D4T+ y el rey negro debe regresar a la casilla 1A, toda vez que si 30. ..., T3A, sigue 31. T6C. En este momento decisivo las negras emprendieron un enérgico y victorioso contraataque.

26. ..., D×P!; 27. T×PA+.

Naturalmente, no 27. P×D, T8R+; 29. R2A, T8AR mate. Ahora las blancas ganan la dama, pero pagando el elevado precio de las dos torres.

27. ..., D×T.

Sería un grave error 27. ..., P×T??; 28. D×PT+, R2R; 29. T7C+, y en la próxima jugada las blancas ya podrán capturar la dama, toda vez que el rey tiene la casilla de escape 3CR.

28. T3A, T1R3R; 29. C×P?.

Cuesta una pieza. Pero tampoco después de 29. T×D+, T×T las blancas podrían salvarse.

29. ..., C×C; 30. A×C, T×P; 31. T×D+, T×T; 32. P4CR, A7R. Las blancas abandonaron.

## 41. DEFENSA NIMZOINDIA

RECHEWSKI - EUWE  
(Amsterdam, 1950)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. D2A, P4A; 5. P×P, O-O; 6. C3A, C3T; 7. A2D, C×P; 8. P3TD, A×C; 9. A×A, P3CD? (9. ..., C4A5R!); 10. C5C!.

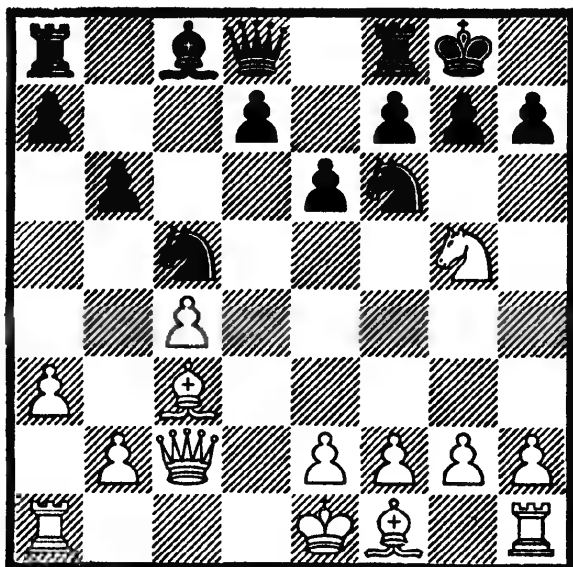
Todavía no se ha completado el desarrollo de ninguno de los dos bandos y las negras ya tienen que defenderse de una peligrosa amenaza en el flanco de rey. Si 10. ..., P3C seguiría 11. P4CD, C3T; 12. P4TR, P3T; 13. P5T, P×C; 14. P×P, con la imparable amenaza P7C (14. ...,

T1R; 15. P×P+, R×P; 16. T7T+, R1A; 17. D6D).

10. ..., T1R!.

Una excelente jugada defensiva. Si las blancas quieren ganar un peón jugando 11. A×C, D×A; 12. D×P+, R1A; 13. D5T, R2R!, las negras quedarían en sólida posición. No valdría 14. D3A por 14. ..., D×C!; 15. D×T, C6C, ganando (16. T1D, D4TD+).

11. P4CD, P3TR!.



RECHEWSKI - EUWE

Después de 11. ..., C3T las blancas tendrían mejor juego y podrían obtener clara ventaja posicional. Por ejemplo, 12. ..., P3R, A2C; 13. A3D, P3TR; 14. C3A, P4D; 15. D2C, etc.

### 12. P4TR!, P×C!?

Una jugada atrevida. Como quiera que las blancas ya se habían semiabierto en el flanco de rey (12. P4TR) era posible la retirada 12. ..., C3T sin desventaja. Euwe indicó la continuación 13. T1D, A2C; 14. P3A, pero después de 14. ..., P×C; 15. P×P, C5R; 16. P×C, D×P las negras tendrían juego preferible. Todavía resultaría mejor si 13. C4R, C×C; 14. D×C, T1C; 15. P3R, A2C; 16. D4C, P3A; 17. A3D, T1AD; 18. A2C, D2R; o bien 14. ..., P4D; 15. D4D, P3A; 16. P×P, P×P; 17. P3R, C2A.

### 13. P×C!.

Más fuerte que 13. P×P, C3A5R; 14. P×C, C×A!, y si ahora 15. D7T+ sigue 15. ..., R1A; 16. D8T+, R2R; 17. D×P, C5R; 18. P6C, T1A (Euwe).

13. ..., P×PT; 14. T×P, P×P; 15. D3D!.

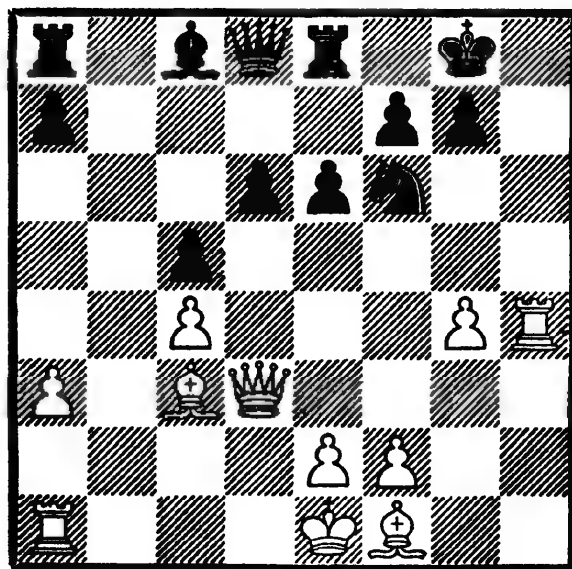
La dama se dirige hacia la casilla 3TR, y el riesgo para el rey negro

es grande. Por ejemplo, después de 15. ..., P4D las blancas recuperarían el peón con ventaja: 16. D3T, R1A; 17. P×P, P×P; 18. T8T+, R2R; 19. A×C+, P×A; 20. D3R+, A3R; 21. D×P+.

### 15. ..., P3D!.

Para cerrar la gran diagonal negra jugando P4R. Esta jugada no valdría en seguida, 15. ..., P4R, a causa de 16. D3T, R1A; 17. T8T+, R2R; 18. T×T+ y A×P.

### 16. P4C!.



RECHEWSKI - EUWE

Fuerte jugada de ataque. No serviría para la defensa 16. ..., P4R; 17. P5C, P5R; 18. D3C, seguido de D2T; ni 16. ..., R1A; 17. P5C, C1C; 18. T8T, con la amenaza D7T.

### 16. ..., A2C!.

Las negras están dispuestas a ceder dos piezas (el par de alfiles) a cambio de una torre y dos peones.

17. P5C, C5R; 18. T×C, A×T; 19. D×A, D×P; 20. D2C, D3T; 21. D3T, D×D; 22. A×D, TD1C.

Las blancas tienen todavía ligera ventaja, pero jugando correctamen-



te ambos adversarios no parece suficiente para ganar. Siguió 23. A2C, R1A; 24. R2D, R2R; 25. P4A, P3A; 26. R2A, T1TR; 27. A3A, T5T; 28. T1CR, R2A; 29. P5A? (un error que iguala el juego definitivamente), 29.

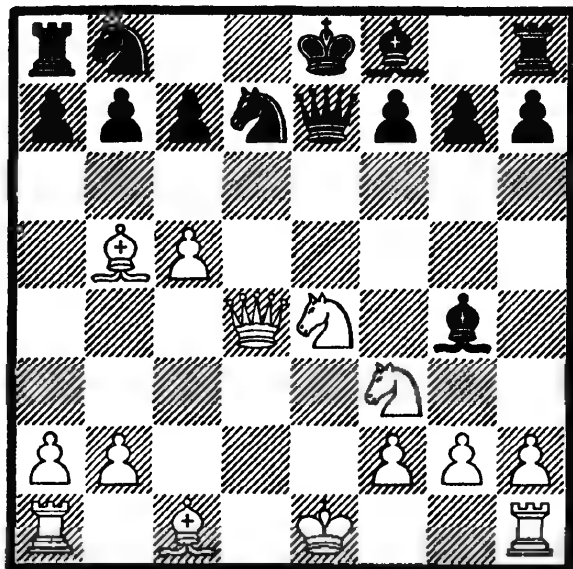
..., T×P!; 30. P×P+, R×P; 31. P4R (31. T×P, P4D), 31. ..., P4C; 32. T1TR, T×A+!; 33. R×T, R4R; 34. T1AR, T1AR; 35. A2C, P4A; 36. P×P, T×P; 37. T1R+, R3A; 38. R4A, T5A+; 39. R3A. Tablas.

## 42. DEFENSA ESCANDINAVA

LASKER - ALEKHINE

(San Petersburgo, 1909)

1. P4R, P4D; 2. P×P, C3AR; 3. P4D, C×P; 4. C3AR, A5C; 5. P4A, C3C; 6. C3A, P4R!; 7. P5A, P×P; 8. C4R, C3C2D; 9. D×P, D2R? (9. ..., C3AD!); 10. A5CD!.



LASKER - ALEKHINE

Como consecuencia de su forma arriesgada de jugar la apertura, y del error que significa su jugada novena, Alekhine se halla en situación un poco difícil. No es posible 10. ..., P3AD; 11. O-O!, P×A; 12. C6D+, R1D; 13. T1R; ni 10. ..., P4A; 11. O-O!, P×C; 12. A5C, D3R; 13. T1R, etcétera; o bien 11. ..., A×C!; 12. A5C!, D2A (12. ..., D×C; 13. T1R); 13. P×A, P×C; 14. D×P+, seguido de D×PC+.

10. ..., C3AD!; 11. A×C, P×A; 12.

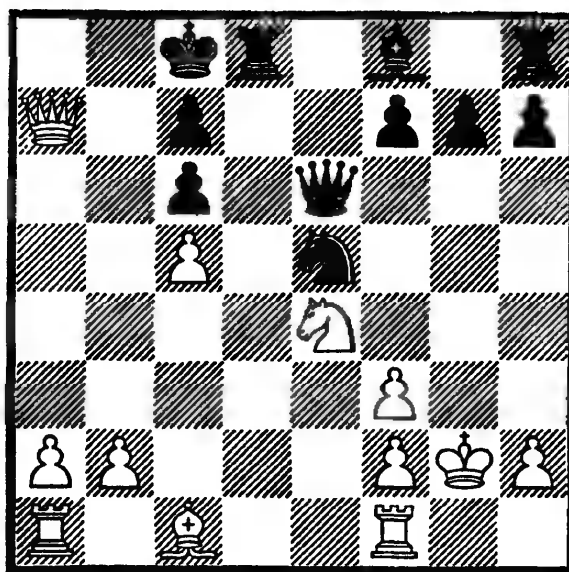
O-O, A×C; 13. P×A, O-O-O!; 14. D4T, C4R!.

Se va perfilando el plan de las negras, iniciado con su jugada décima. Su rey se halla en situación expuesta, pero la debilitación del enroque blanco permite fundadas esperanzas de salvación a base de un enérgico contraataque.

15. R2C, D3R!.

La pasiva defensa 15. ..., R2C no valdría a causa de 16. T1R, que amenaza 17. P4A y también 17. T3R, para seguir 18. T3C+.

16. D×PT.



LASKER - ALEKHINE

Al parecer, un golpe destructor, ya que no se aprecia cómo el rey negro podrá escapar al ataque de las piezas contrarias. Sin embargo, era mejor 16. A4A, que obligaba la respuesta 16. ..., R2C.

**16. ..., D4A!; 17. D8T+, R2D; 18. T1D+, R3R; 19. D×T.**

O bien 19. T×T, D×P+; 20. R1C, D×C 21. D8A+, R3A; 22. A3R, C6A+; 23. R1A, A2R!; 24. T×T, C×PT+; 25. R2R, D5A+; 26. R1D, D8A+; 27. R2A, D5A+. Tablas por jaque perpetuo.

**19. ..., D×P+; 20. R1C, A2R!; 21. D4D.**

Después de 21. D×T, D×T+; 22. R2C, D6A+; 23. R1C, las negras podrían aspirar a la victoria continuando 23. ..., D×C.

**21. ..., D5C+; 22. R1T, D6A+; 23. R1C, D5C+; 24. R1T** (no 24. R1A, D6T+; 25. R2R, D6A+; 26. R1R, T1D, ganando las negras), **24. ..., D6A+.** Tablas.

### 43. APERTURA ESPAÑOLA

FISCHER - PACHMAN

(Mar de Plata, 1959)

**1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, P3D; 5. P3A, A2D; 6. P4D, CR2R; 7. A3C, P3TR; 8. O-O, C3C; 9. CD2D, A2R; 10. C4A, A4C!; 11. C3R, A×C; 12. A×A, O-O; 13. P3TR.**

Esta jugada indica que las blancas planean el ataque en el flanco de rey, empezando con C2T y P4CR.

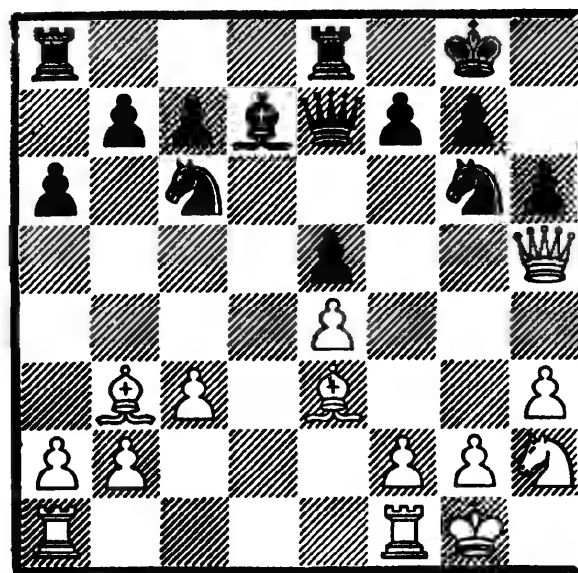
**13. ..., T1R; 14. C2T!.**

El peón de rey queda defendido indirectamente: 14. ..., P×P; 15. P×P, T×P; 16. A×P+, R×A; 17. D3A+.

**14. ..., D2R!; 15. P×P?.**

Este cambio, que liquida la tensión central y abre la columna de dama a las negras, sólo podría considerarse bueno si el éxito coronara el ataque blanco. Pero como demuestra el curso de la partida, las blancas debían renunciar a sus planes agresivos y reforzar el centro con 15. A2A.

**15. ..., P×P; 16. D5T.**



FISCHER - PACHMAN

El ataque parece prometedor. Se amenaza D×C, y si 16. ..., R2T sigue 17. C4C para 18. C×PT (17. ..., A×C; 18. P×A, P3A; 19. P3C, para R2C y T1TR). A pesar de ello, toda la acción de las blancas adolece de falta de preparación. Es indispensable para las negras proceder rápidamente y procurar en primer lugar aliviarse de la presión que ejercen los alfiles blancos sobre su enroque.

## 16. ..., C4T!.

Una defensa que parece sencilla y lógica. Pero en realidad, las negras tuvieron que calcular también las dos continuaciones que siguen:

a) 17. A×PT, C×A; 18. A5C, C5A!; 19. A×C, P×A; 20. P×C, D×P, con mejor posición para las negras, cuyo alfil tiene más actividad que el caballo del bando contrario.

b) 17. A5D, P3AD!; 18. D×C, P×A; 19. D6C, C5A; 20. D×PC, TD1C!; 21. D×PD, C×A; 22. P×C, T×P, y las negras tendrían ataque a cambio del peón sacrificado. Por ejemplo, 23. T2A, T×T; 24. R×T, A×P; 25. P×A, T1D; 26. D4A, T7D+, etcétera.

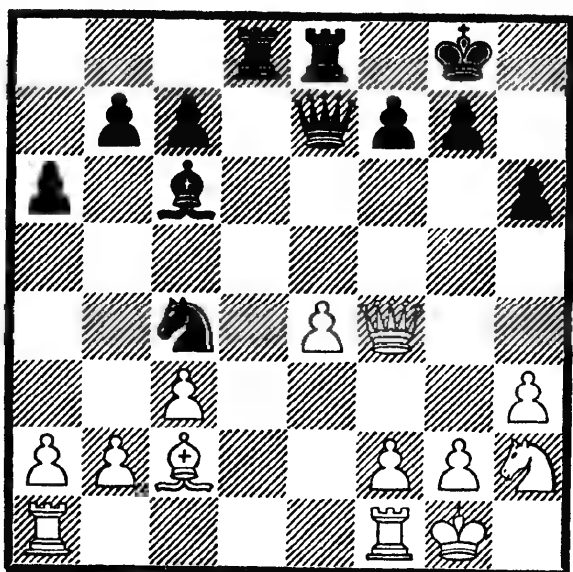
## 17. A2A.

Principio de la retirada general de las piezas blancas de ataque.

17. ..., C5AD; 18. A1A, C5A; 19. D3A, TD1D!.

Un calculado sacrificio de peón, basado en la mejor disposición de las piezas negras. Las blancas tienen que aceptarlo, toda vez que si 20. P3CD sigue 20. C6T; 21. A×C, D×A, con ventaja posicional de las negras.

20. A×C, P×A; 21. D×P, A3A!.



FISCHER - PACHMAN

La conjunción de juego entre las piezas negras es perfecta, y el peón será recuperado en breve. Jugando la partida calculé con preferencia las dos siguientes posibilidades:

a) 22. P3CD, C6T 23. TD1A, C×A; 24. T×C, A×P, y de nuevo las negras tendrían ventaja gracias a su potente alfil.

b) 22. C3A, C×P; 23. C4D, A5T!, y la debilidad de los peones blancos 2TD - 3AD - 4A es evidente.

## 22. C4C!?

Un interesante intento de ataque. No valdría 22. ..., C×P por la respuesta 23. P5R!, con peligrosas amenazas. Por ejemplo, 23. ..., D4C; 24. D3C, T7D; 25. P4TR! (no 25. P4AR, D5T), y las blancas ganarían.

22. ..., P4TR!; 23. C3R, C×P!.

No es demasiado clara la captura de este peón, pero necesaria, teniendo en cuenta la jugada 25 de las negras que sigue en la partida.

24. C5A, D3A.

24. ..., D4R; 25. D×D, T×D; 26. P4A, T4R1R; 27. P5R nivelaría el juego.

25. D×P, D×P.

Al parecer, al efectuar su jugada 22 Fischer había calculado que ahora, con 26. C7R+ seguido de 27. C×A, quedaba con ventaja. Pero omitió que puede seguir 26. ..., T×C!; 27. D×T1D, T1R; o bien 27. D×T7R, T1R, y las negras ganan el alfil contrario en ambos casos.

26. TD1A, D3A; 27. TR1R, C6D; 28. A×C, T×A; 29. D4A!?

Después de 29. P3A, T7D, las blancas estarían perdidas posicionalmente. Por esta causa, la complicación es prácticamente lo mejor, aun a costa de una pieza.

29. ..., P3CR!; 30. T5A.

No sería suficiente 30. C6T+, R2C; 31. D×D+, R×D; ni tampoco 30. D6T, T3R.

**30. ..., T3R!.**

Mejor que en seguida 30. ..., P×C?; 31. T×P. A cambio de la pieza, las blancas ganarían dos peones y obtendrían fuerte contrajuego.

**31. D8A+, T1D; 32. D4A, P×C; 33. T×P, D2C; 34. T×P, T1D1R; 35. P3A, T4R; 36. T4T, T4CR; 37. T4C, T×T; 38. PT×T, D5D+; 39. T3R, D4R; 40. D5A, D×D; 41. PC×D, T1D.** El resto de la partida es ya relativamente fá-

cil. Las negras no deben cambiar las torres, ya que entonces el alud de peones blancos en el flanco de rey bastaría para conseguir el empate. Siguió: 42. R2A, A4C; 43. R1R, R2C; 44. P5R, T5D; 45. P4C, R3T; 46. P6R, P3A (más rápido era 46. ..., P×P; 47. T×P+, R4C); 47. R2A (47. P7R?, A1R, seguido de R2C - R2A), 47. ..., T7D+; 48. R3C, R2C!; 49. T3A, A3A; 50. P3T, T7R (era mejor en seguida 50. ..., P4T y P5T); 51. R4A, P4T; 52. T3D, P5T; 53. T8D, T7AR; 54. T3D?, P4C; 55. T3A, T×P+; 56. T×T, A×T, y las blancas abandonaron.

#### 44. GAMBITO DE DAMA

SCHLECHTER - SCHIFFERS

(Viena, 1898)

**1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P3AD; 4. P3R, C3A; 5. A3D, A3D; 6. C3A, CD2D; 7. O-O, P×P; 8. A×P, O-O; 9. P4R, P4R; 10. A5CR, D2R; 11. R1T.**

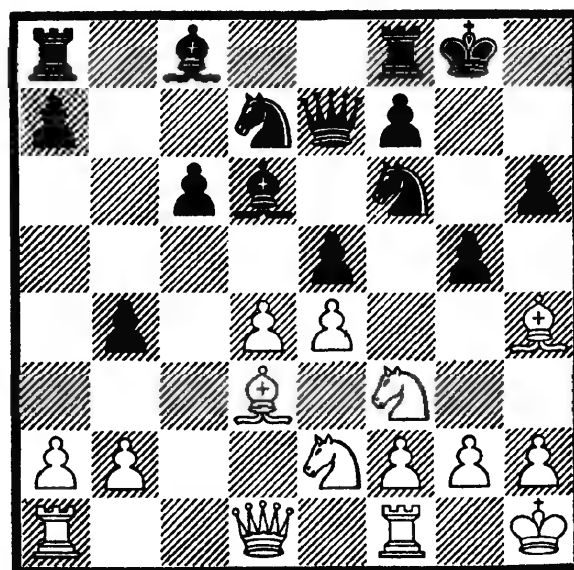
Jugada excesivamente previsor, a fin de evitar una eventual posibilidad de sacrificio sobre el punto 2TR (11. D2A?, P×P; 12. C×P, A×P+; 13. R×A, C5C+, etc.). La jugada justa era 11. T1R, y si 11. ..., P×P, entonces 12. P5R!, seguido de 13. C4R, con peligroso ataque.

**11. ..., P3TR; 12. A4T, P4CD (?).**

Una buena jugada posicional era aquí 12. ..., T1D. Las negras quieren ganar el peón de rey contrario, sin tener en cuenta que abren el juego peligrosamente.

**13. A3D, P5C; 14. C2R, P4CR.**

Ya no hay otro camino a seguir. De otro modo, la debilitación del flanco de dama no tendría justificación alguna, y el caballo de 2R blanco iría hacia la casilla 5AR, vía 3CR.



SCHLECHTER - SCHIFFERS

**15. C×PC!?**

Era suficientemente buena la tranquila retirada 15. A3C. Si 15. ..., P×P sigue 16. C3A×P, C×P; 17. C×P, etc. El sacrificio del caballo conduce a una situación complicada, en la cual las blancas obtendrán ventaja solamente gracias a su fina percepción del juego.

15. ..., P×C; 16. A×P, D3R.

Mejor que 16. ..., D1R.

17. A×C.

No en seguida 17. P4A a causa de 17. ..., C2T.

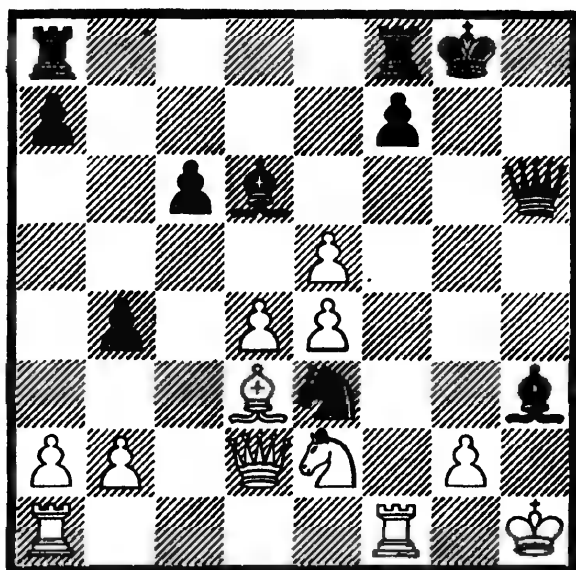
17. ..., C×A; 18. P4A, C5C!.

El contraataque es la única posibilidad para las negras. No vale 18. ..., P×P a causa de 19. P5R, amenazando 19. PA×P, con fuerte ataque y tres peones por la pieza sacrificada.

19. P×P, D3T.

Las negras podrían jugar en seguida 19. ..., C6R, pero después de 20. D1A, C×T; 21. P×A, D×P; 22. D×C y 23. P5R; o bien 21. ..., C×P?; 22. R×C, D×P+; 23. P5R, D2R; 24. D6T, P3A; 25. A4A+, A3R; 26. A×A+, D×A; 27. D6C+, R1T; 28. T1T, las blancas tendrían fuerte ataque. En cambio, con la jugada del texto el contrajuego de las negras parece muy prometedor.

20. P3TR, C6R; 21. D2D, A×PT!.



SCHLECHTER - SCHIFFERS

Pero no 21. ..., A2R; 22. T4A, A5C; 23. D×C, con clara ventaja para las blancas.

22. T4A!!.

Hermosa jugada de defensa que según algunos comentaristas, ya había Schlechter previsto al efectuar su jugada 16.

22. ..., A×PC+; 23. R1C, D6T!.

Perdería rápidamente 23. ..., D8T+; 24. R2A, D×T; 25. D×C, P3A; 26. A4A+. Las negras amenazan ahora 24. ..., A6A!.

24. R2A!, C5C+; 25. T×C, D×T; 26. P×A, D6A+; 27. R1C, D4C; 28. D4A!, A6A+?.

Un grave error, tras el cual las negras pierden rápidamente. La jugada justa era 28. ..., A6T+; 29. R2A, D×D+; 30. C×D, A2D; pero también las blancas tendrían perspectivas muy favorables: 31. T1CR+, R1T; 32. T1TR+, R1C; 33. P5R, seguido de C5T; o bien 32. ..., R2C; 33. C5T+, R3C; 34. P5R, A4A (34. ..., R4C; 35. C6A); 35. C4A+, R4C; 36. T5T+, R×C; 37. T×A+, R5C; 38. T6A (amenaza A4A), 38. ..., P3T (38. ..., TD1D?; 39. A4A, T2D; 40. A6R+); 39. A4A, T2T; 40. P6R, etc.

29. R2A, D×D.

O bien 29. ..., D7C+; 30. R3R, A×C; 31. A×A, seguido de A3A y T1TR.

30. C×D, A×P.

El alfil está perdido (30. ..., A5C; 31. T1CR), y las blancas logran ventaja decisiva de material. Es digno de destacar en esta partida cómo un ataque puede llegar a transformarse en una defensa necesaria. Pero mientras las negras operaban a base de momentáneas reacciones tácticas, las blancas se ceñían a un plan estratégico fijo (debilitación del enroque contrario y apertura del juego).

31. A×A, TR1D; 32. T1C+, R1A; 33. A7T, R1R; 34. A5A, T×P.

O bien 34. ..., P3A; 35. T8C+, R2A; 36. A6R, mate.

35. T8C+. Las negras abandonaron.

## 45. APERTURA ESPAÑOLA

SZABO - PACHMAN  
(Marianske Lazne, 1949)

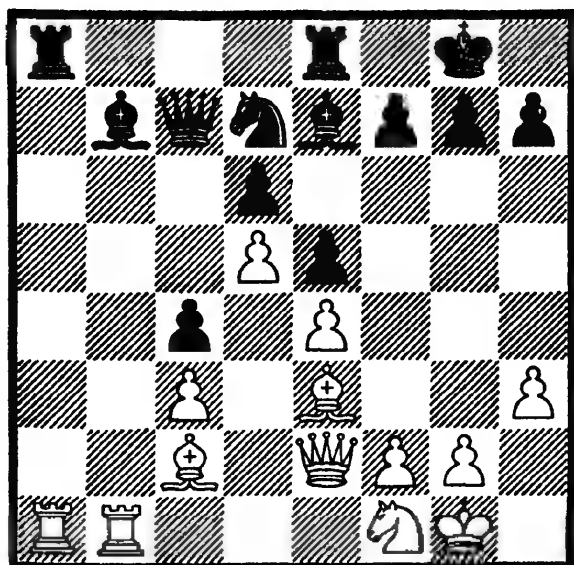
1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. O-O, A2R; 6. T1R, P4CD; 7. A3C, P3D; 8. P3A, O-O; 9. P3TR, C4TD; 10. A2A, P4A; 11. P4D, D2A; 12. CD2D, A2D; 13. C1A, C5A; 14. C3R, C×C; 15. A×C, TR1R; 16. C2T, A3A; 17. P5D, A2C (17. ..., A2D; 18. P4A!); 18. P4TD, TD1C? (18. ..., TR1C!); 19. D2R, P5A; 20. TR1C, C2D; 21. P×P, P×P; 22. P3CD!.

Con su jugada 18 las negras abandonaron la columna torre dama, y ahora tienen dificultades serias. Después de 22. ..., P×P; 23. T×P el PCD estaría irremediabilmente perdido, y también dejando cambiar al blanco el PAD quedaría muy débil.

22. ..., T1T!.

Preparación de un activo contra-juego. Las negras planean ceder el PAD para mejorar la situación de sus piezas.

23. P×P, P×P; 24. C1A.



SZABO - PACHMAN

La amenaza es 25. C2D, A3T; 26. A4T, seguido de A6T y T4T.

24. ..., P4A!; 25. P3A, A5T!.

Importante jugada de contraataque. Impide a las blancas seguir 26. P3C, A3AR; 27. C2D a causa de 27. ..., T×T; 28. T×T, P5A!; 29. P×P, P×P; 30. A×P, A×PA. Después de 26. P3C, A3AR; 27. A2A, A4C, el alfil de rey negro estaría bien situado. A la inmediata 26. C2D sigue 26. ..., P5A; 27. A2A, A×A+; 28. D×A, T×T; 29. T×T, C4A; 30. C×P, A3T. Las blancas habrían cambiado su activo alfil de casillas negras, ganando con ello tal actividad las piezas contrarias, que el peón perdido apenas tendría importancia.

26. R2T, P5A; 27. A1C.

Las blancas conservan así el alfil de casillas negras, que controla el estratégico punto 5AD (después de ganar el PAD las blancas deberán intentar la ruptura P4AD - P5AD). Pero como se verá en el curso posterior de la partida, el alfil negro de 5TR significa una desagradable amenaza para el debilitado enroque de las blancas.

27. ..., T3T!.

Sería malo 27. ..., A3T, a causa de 28. T3T, seguido de TC1T.

28. T4T, T×T; 29. A×T, T1T!.

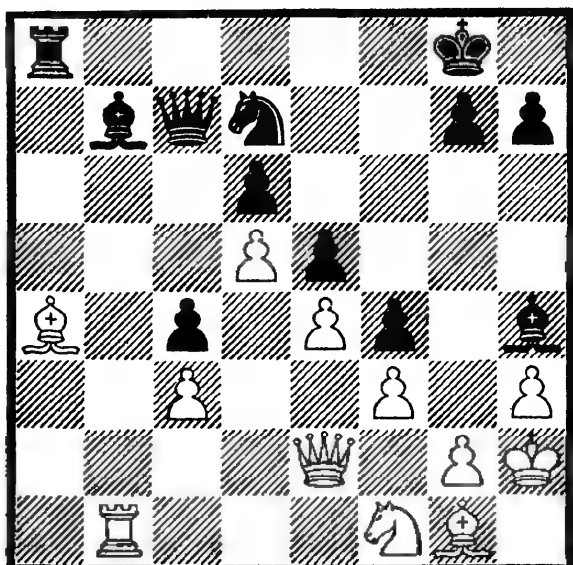
El dominio de la columna torre dama es base de partida para el contraataque. Si 30. A×C, D×A; 31. D×P, A3T; 32. D4C (32. D2T, D1A) las negras quedarían con el par de alfiles muy activos. Parece fuerte 30. A6A, pero después de 30. ..., A×A; 31. D×P, T1AR!; 32. P×A+, R1A el juego se habría nivelado.

(Véase diagrama.)

30. T4C, C4A!; 31. D×P, A3T; 32. A5C, A×A; 33. T×A, T5T; 34. T4C.

No bastaría para ganar 34. D2R, D2T!; 35. A×C, P×A; 36. P4A, T8T.





SZABO - PACHMAN

La presión de las piezas negras basta para igualar.

34. ..., T8T; 35. D5C, P3T; 36. C2D.

El cambio de las damas 36. D8C+, D×D; 37. T×D+, R2T ocasionaría incluso la derrota de las blancas (38. C2D, A6C+; 39. R1T, T8D). El cambio de las torres, 36. T1C, T×T; 37. D×T, C4T no logra más que tablas.

36. ..., T8D; 37. D2R.

Única jugada de defensa que fuerza el empate por repetición de jugadas, y en consecuencia, de posiciones. No valdría 37. C4A por 37. ..., A6C+; 38. R1T, C6D.

37. ..., T8T; 38. D5C, T8D. Tablas.

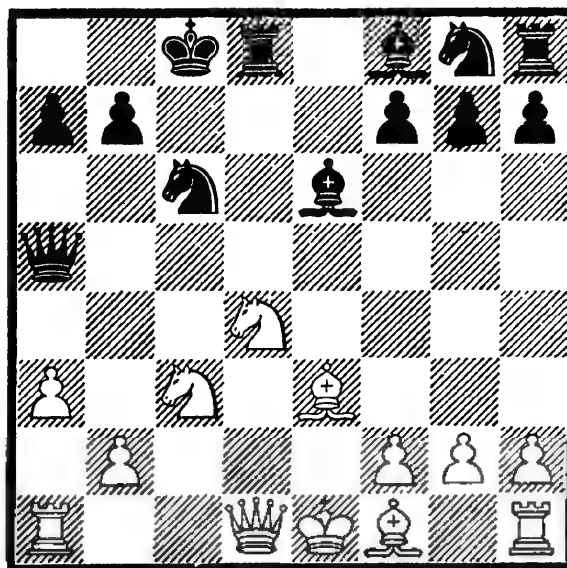
#### 46. GAMBITO DE DAMA

LASKER - JANOWSKI

(Match 1910)

1. P4D, P4D; 2. P3AD, P3R; 3. C3AD, P4AD; 4. PA×P, PR×P; 5. C3A, A3R; 6. P4R?, P×PR; 7. C×P, C3AD!; 8. A3R (8. C×P, A×C; 9. P×A, D×D+; 10. R×D, O-O-O!). Lo mejor es 8. A5CD), 8. ..., P×P; 9. C×P? (9. A×P!), 9. ..., D4T+; 10. C3AD (10. A3D?, D4R), 10. ..., O-O-O; 11. P3TD.

La posición resultante es un ejemplo, raro en el gran estratega y táctico Lasker, de cómo no debe jugarse la apertura. Al tener que efectuar su décima jugada (autoclavada del caballo de dama) ya quedó en clara inferioridad. Los comentaristas, en especial Tarrasch en su libro «La partida de ajedrez moderna», ya lo dictaminaron así. Después de la jugada 11 de Lasker la partida llega a su punto crítico, pero Janowski no supo apreciarlo debidamente y con su próxima jugada desperdicia las posibilidades de ganar.



LASKER - JANOWSKI

11. ..., C3TD.

Las negras podían vencer de dos maneras diferentes:

a) 11. ..., A4AD; 12. P4CD, A×C!; 13. A×A (13. P×D, A×C+; 14. A2D,

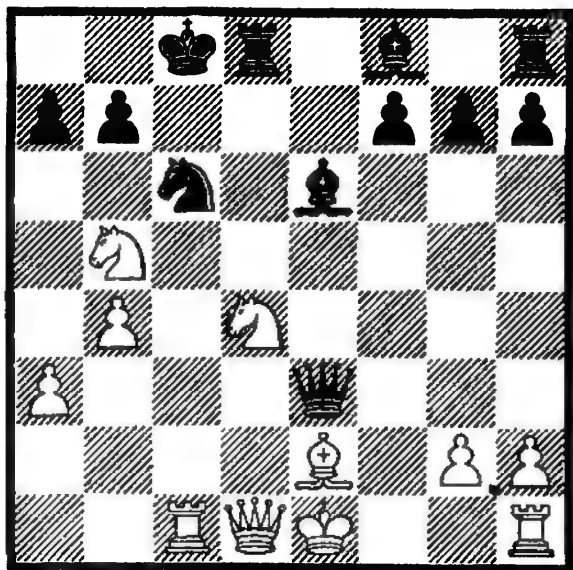
T×A), 13. ..., D4CR; 14. C2R, C×A; 15. C×C, D4R+, ganando. Janowski no tuvo en cuenta la posibilidad 12. ..., A×C!, y calculó solamente el inútil sacrificio de una pieza por el PCD.

b) 11. ..., CR2R; 12. P4CD, D4R; 13. C3A2R, C4A; 14. D1A, C4A×C; 15. C×C, T×C; 16. P5C, A5C; 17. P×C, T5R; 18. P×C+, R1C, con fuerte ataque de las negras. ¿Por qué rechazó Janowski esta continuación? Al parecer, creyó que el CR podía llegar también a la casilla 4AR vía 3TR, sin obstruir el juego de su alfil de rey. Por otra parte, la diferencia entre CR2R y C3TR es tan fina (véase el comentario a la jugada 13 de las blancas) que es verdaderamente difícil de apreciar.

**12. P4CD, D4R; 13. CD5C!**

Ahora se puede apreciar que el caballo de rey negro hace falta en la casilla 2R. No es posible 13. ..., P3T? por 14. D1A!, P×C; 15. C×C, P×C; 16. D×P+, D2A; 17. D6T+, R1C; 18. T1A, con intenso ataque de las blancas.

**13. ..., C4A; 14. T1A!, C×A; 15. P×C, D×PR+; 16. A2R.**



LASKER - JANOWSKI

Las negras tienen un peón de ventaja, pero están desagradablemente cohibidas por la clavada del caballo.

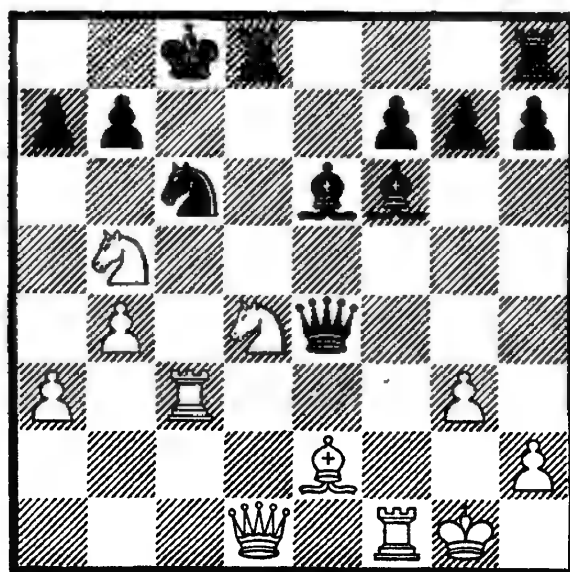
Es claro que no valdría 16. ..., R1C? a causa de 17. T×C!; ni tampoco 16. ..., P3TD; 17. C7T+, R2A; 18. C7T×C, P×C; 19. T×P+, R2C; 20. D4T, etc. La mejor contestación de las negras era, según Tarrasch, 16. ..., A6C!, y después de 17. D2D, D×D+; 18. R×D, R1C; 19. R3R, A4D; 20. A3A, C×C; 21. C×C las blancas tendrían, gracias a la activa posición de su rey, modestas posibilidades de empate.

**16. ..., A2R?; 17. T3A!**

Pero no. 17. C×P+, R1C; 18. C7T×C+, P×C; 19. C×P+, R2C; 20. C×T+, T×C; 21. D2A, T1AD, ganando las negras.

**17. ..., A5T+?**

Con esta jugada las negras pierden, finalmente, toda opción a la victoria. Creyendo ganar un tiempo para retirar su dama ayudan a las blancas a consolidar su posición. Daba todavía ciertas posibilidades para ganar, pero nada claras, el sacrificio 17. ..., D×T+!; 18. C×D, C×C. Tarrasch indica la continuación 19. D1A, C6C; 20. D2A, T7D; 21. D4R, A3A, con prometedor ataque; pero es mejor 20. D3R, A3A; 21. T1A, con la amenaza 22. T×A! (21. ..., A5D; 22. D3C, TR1R; 23. C5C; o bien 22. ..., P3TD; 23. C4R).



LASKER - JANOWSKI

### 18. P3C, D5R?

Un error casi nunca viene solo. El sacrificio de la dama tampoco bastaba para igualar: 18. ..., D×T+; 19. C×D, A3A; 20. C3A5C!, A×C (20. ..., C×C; 21. D1A+, R1C; 22. D4A+ R1T; 23. C7A+, el «mate de la coz»); 21. C×A, C×C; 22. R2A, y las posibilidades de empate para las negras son bien escasas.

### 19. O-O!, A3A.

(Véase diagrama.)

### 20. T×A!.

¡Triunfo del contraataque! La ventaja de la calidad no va a servir

para mucho a las negras, toda vez que su rey se va a ver pronto envuelto en una red de mate.

20. ..., P×T; 21. A3A, D4R; 22. C×P+, R2A; 23. C7T×C, P×C; 24. T×P+, R1C; 25. T6C+, R1A (25. ..., R2T; 26. T7C+ y D4T+); 26. D1AD+, R2D; 27. C×A, P×C; 28. T7C+, R1R; 29. A6A+, y las negras abandonaron (29. ..., R1A; 30. D6T+). Como en tantas otras ocasiones, Lasker salva una posición perdida colocando ante su adversario problemas de difícil solución, y aprovechando al propio tiempo cualquier oportunidad para contraatacar.

## 47. DEFENSA HOLANDESA

THELEN - STULIK

(Praga, 1945)

1. P4AD, P4AR; 2. P3CR, C3AR; 3. A2C, P3R; 4. P3C, P3D; 5. A2C, A2R; 6. C3AR, O-O; 7. O-O, P4R? (7. ..., P4TD!); 8. P4D!, P5R; 9. C1R, D1R; 10. C3AR, P3A; 11. P5D, P4A; 12. P3A, D4T; 13. D2D (13. P×P?, C5C), 13. ..., P×P; 14. P×P.

Las blancas han salido de la apertura con clara ventaja posicional. La amenaza siguiente es 15. C3D, seguido de 16. TD1R. Lógicamente, todo intento de las negras para completar el desarrollo debería estar condenado al fracaso.

### 14. ..., P5A!?: 15. D×P, C×P.

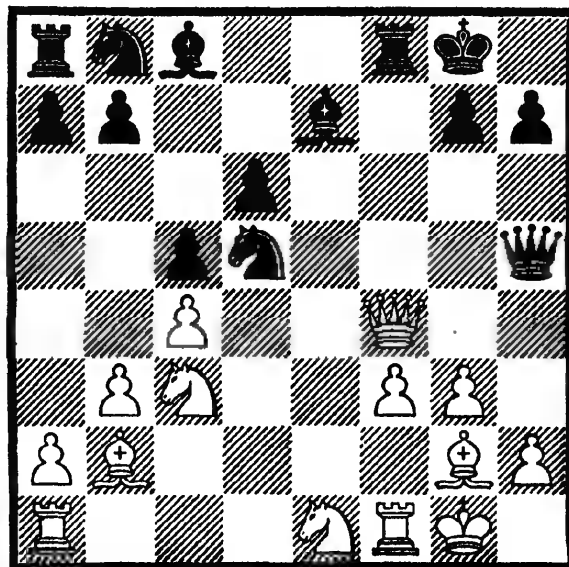
(Véase diagrama.)

### 16. D4R?.

La primera crisis en la partida es desatendida por las blancas. Exacto era 16. C×C!, T×D; 17. C×A+, R1A; 18. C×A, T2A; 19. C×P, y las negras no podrían ofrecer ya larga resistencia.

### 16. ..., C×C; 17. D×A!.

Después de 17. A×C, C3A, seguido



THELEN - STULIK

de 18. ..., A4A, las negras estarían bien. Con la jugada del texto son menores sus posibilidades de contraataque.

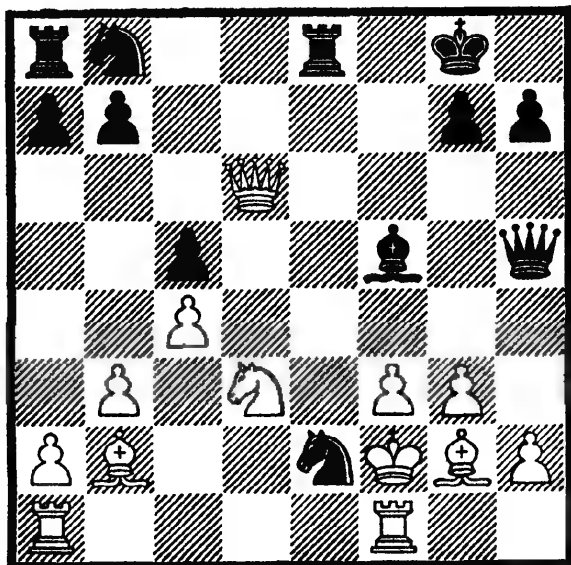
### 17. ..., T1R; 18. D×PD, C7R+; 19. R2A?.

Grave error, que permite a las negras un tempestuoso ataque. Exacto

era 19. R1T. Al parecer, Thelen temió la continuación 19. ..., T3R; 20. D8D+, R2A; 21. D×A, C×P+; 22. R1C, C7R+, tablas. Pero había mejor: 20. D7A!, C2D; 21. T2A, T3TR; 22. A1A.

**19. ..., A4A; 20. C3D.**

Sería demasiado pasivo 20. T1T, C3A!; 21. D×P, TD1D. Las negras tienen fuerte ataque.



THELEN - STULIK

Segunda posición crítica. El rey blanco se halla en situación expuesta, mientras las negras deben apresurarse a movilizar todas sus fuerzas. La jugada 20. ..., C3A! daría la vuelta a la partida. Por ejemplo, 21. C4A, D×PT; 22. C×C, T×C+!; o bien 21. C5R, TD1D; 22. D×P, D×PT, etc.

**20. ..., D×PT?.**

Pero las negras quieren ganar material en seguida, sin reparar en el retraso de su desarrollo en posición

abierta. Las amenazas, después de la jugada del texto son principalmente 21. ..., A×C; 22. D×A, D×A; 23. D×P mate, y 21. ..., A6T. Existe también una tercera amenaza, 21. D×PC. Pero las blancas podían haber respondido 21. T1T!, D×PC; 22. D×D, C×D; 23. R×C, A×C; 24. TD1D, con ventaja decisiva, a pesar del peón de menos: 24. ..., A4A (24. ..., A3C; 25. P4A, C3A; 26. T7D); 25. T5D, P3CR; 26. P4A!, C3A; 27. T×A!, P×T; 28. A5D+, R1A; 29. T×P, etc.; o bien 25. ..., A3R; 26. T×P, C3A; 27. P4A, TD1A; 28. T5CR, T2R (28. ..., P3CR; 29. P5AR, A×PAR; 30. T×A, P×T; 31. A5D+); 29. P5AR, A2D; 30. A5D+, R1T?; 31. T×PT+, R×T; 32. T5T, mate.

**21. D5D+?.**

De nuevo las blancas desconocen el momento crítico en la partida. En lugar de emprender el contraataque debían reforzar la defensa de los puntos 2CR y 3CR.

**21. ..., R1T; 22. A5R, D3T!.**

Pero no 22. ..., A6T por 23. P4A!. Las blancas no tienen defensa suficiente. Después de 23. R×C sigue 23. ..., C3A!; 24. P4A, TD1D, etc.

**23. TD1R, C3A!.**

Decisivo. Amenaza 24. ..., A×C y 24. ..., TD1D. Después de la defensa única 24. A4A sigue 24. ..., D3C; 25. C5R, C×C; 26. A×C, TD1D; 27. D×PA, T7D!; 28. T×C, T×T+; 29. R×T, D×P, ganando las negras. El apuro de tiempo acelera el final, al cometer las blancas un grosero error.

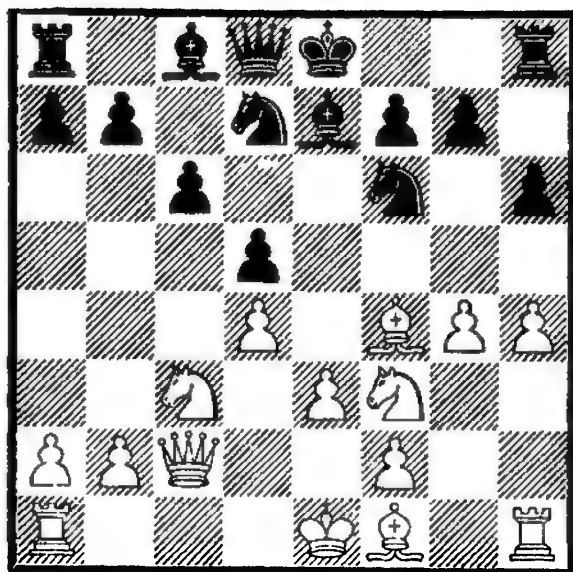
**24. A2C??, D6R, mate.**

## 48. GAMBITO DE DAMA

UJTELKY - PACHMAN  
(Trencianske Teplice, 1949)

1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P3R; 3. P4A, P4D; 4. C3A, P3A; 5. P×P, PR×P; 6. A5C, A2R; 7. D2A, CD2D; 8. P3R, C4T; 9. P4TR!?, P3TR; 10. P4CR (?), C4T3A (10. ..., P×A; 11. P×P, A×P; 12. A2R); 11. A4A.

Después del error precedente (10. P4CR?), el sacrificio del PCR es prácticamente forzado, ya que si 11. A×C, C×A; 12. P5C, C5R!; 13. P×P, T×P; 14. C×C, P×C; 15. D×P, D4T+; 16. R1D, A4AR, la ventaja de las negras sería evidente.



UJTELKY - PACHMAN

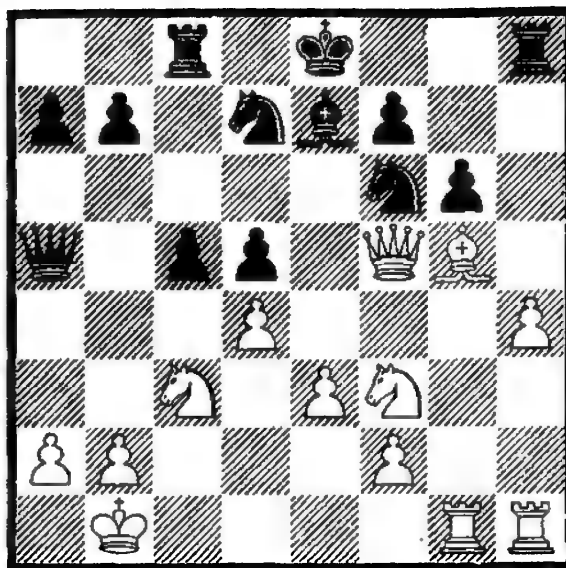
La primera crisis en la partida. Las negras debían haber capturado el peón que se ofrece (11. ..., C×P; 12. O-O-O, C2D3A) y las blancas sólo tendrían a cambio la columna caballo rey para intentar el ataque. La ganancia del citado peón, además de buena, era necesaria, toda vez que más adelante las blancas dominarán igualmente la columna mencionada sin haber sufrido pérdida de material.

11. ..., C1A; 12. P5C, P×P; 13.

A×P, D4T; 14. A3D, A3R; 15. O-O-O, C1A2D; 16. T1D1C!.

Fuerte jugada, que impide el enroque. De todas maneras, tampoco valdría 16. ..., O-O-O con otra jugada a causa de 17. C5R y 18. P4AR. Por lo tanto, el rey negro debe permanecer en el centro, y su única posibilidad es el contraataque en el flanco de dama.

16. ..., P4AD; 17. R1C, T1AD; 18. A5A!, A×A; 19. D×A, P3CR.



UJTELKY - PACHMAN

Y aquí está la segunda crisis. Después de 20. D3D! (la jugada exacta), las blancas tendrían mejor juego. En la partida eligieron otra más agresiva, pero que posibilita el contraataque adversario.

20. D3T?.

El caballo 2D negro está clavado, y se amenaza 21. C5R. Contrariamente, el caballo 3AD blanco queda con escaso apoyo, y las negras pueden sacrificar calidad dejando al rey blanco sin protección.

**20. ..., P×P; 21. P×P.**

También seguiría la misma combinación, con mayor efecto todavía, después de 21. CR×P.

**21. ..., T×C!; 22. P×T, C5R; 23. C5R!.**

Al parecer, las blancas confiaban en esta jugada. Si 23. ..., C×C, con 24. D8A+ se cambian las damas; y si 23. ..., C×P+; 24. R2A las negras no tienen nada concreto en perspectiva.

**23. ..., C3C; 24. A×A, R×A!.**

Sería prematuro todavía 24. ..., C×P+?; 25. R2A, R×A; 26. C6A+ (cierre de la columna alfil dama), 26. ..., P×C; 27. D×C. En este ejemplo se presenta el interesante motivo táctico «la amenaza es a veces

más fuerte que la ejecución de la misma». Las negras mantienen constantemente la amenaza C×P+.

**25. T1AD, T1AD; 26. TR1R?.**

Calculando erróneamente con una eventual descubierta en la columna de rey. Más resistencia ofrecía 26. P4AD, P×P; 27. TR1R, si bien después de 27. ..., C7D+; 28. R1T, R1A la ventaja de las negras sería clara.

**26. ..., T×P!.**

No valen ahora como respuestas 27. C×P+, R1D!, ni 27. C6A+, T×C. Tampoco es bueno 27. T×T, C×T+; 28. R2A, D×P+; 29. R×C, D6T+, ganando la dama.

**27. C3D, D4C+; ~~28.~~ R1T, T×C; 29. P3A, T7D; 30. T7A+, R1D; 31. T1CD, D6D,** y las blancas abandonaron.

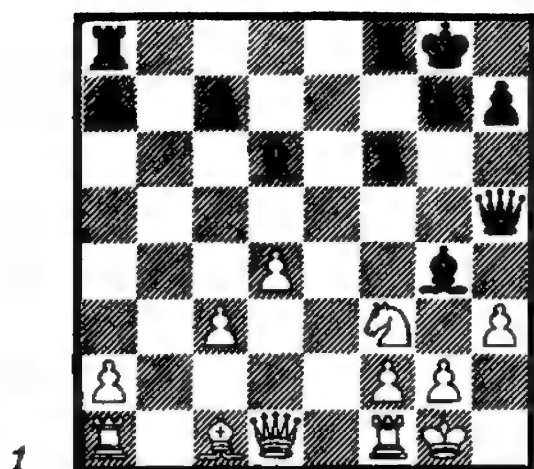


## EJEMPLOS PRÁCTICOS PARA EL CAPÍTULO

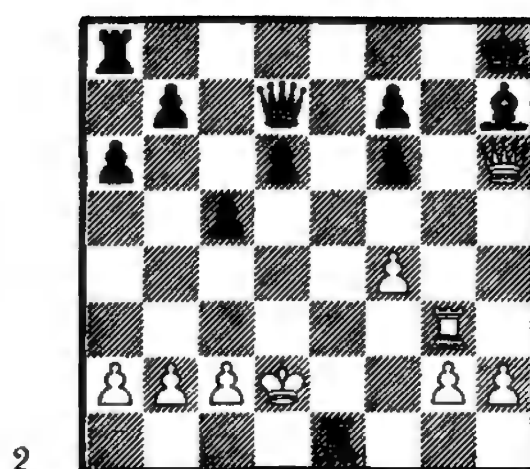
### «DEFENSA Y CONTRAATAQUE»

(Las soluciones en las páginas 298-300)

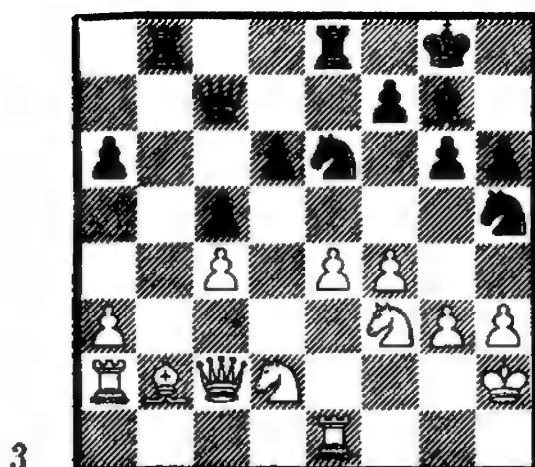
#### I. EL TEMA DE LA DEFENSA



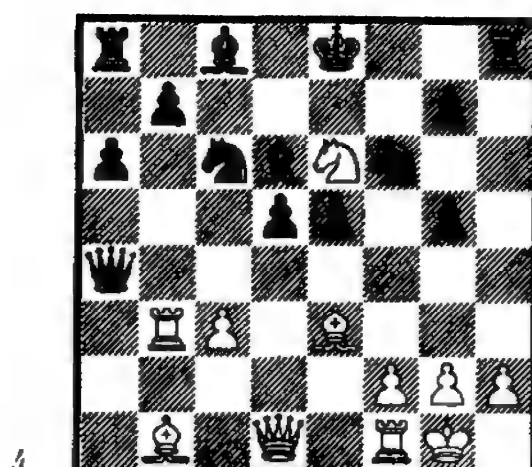
Las negras sacrificaron el alfil por el PTK  
¿Es correcto?



¿Cómo defendieron las negras el mate que  
se amenaza?

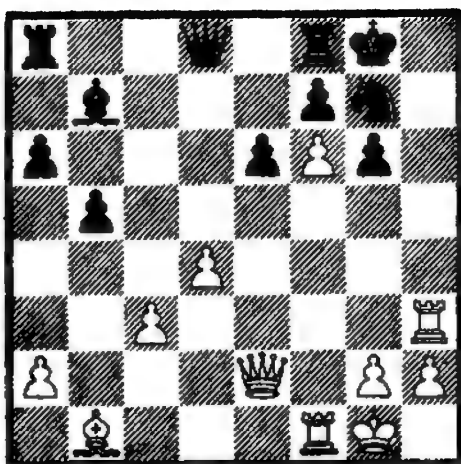


Las negras jugaron 1. ..., P4D. ¿Qué sen-  
tido tiene esta jugada? ¿Es correcta?



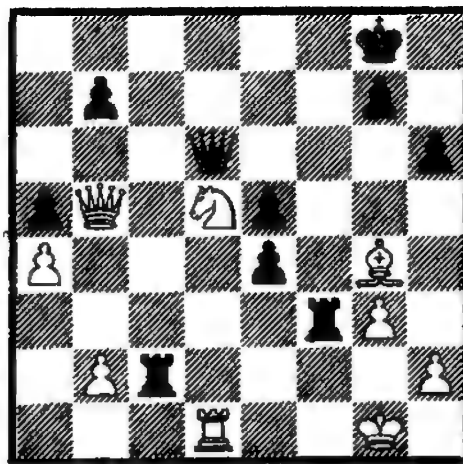
Las blancas jugaron 1. T x P. ¿Pueden las  
negras defenderse?

5



¿Cómo se defendieron las negras en esta posición?

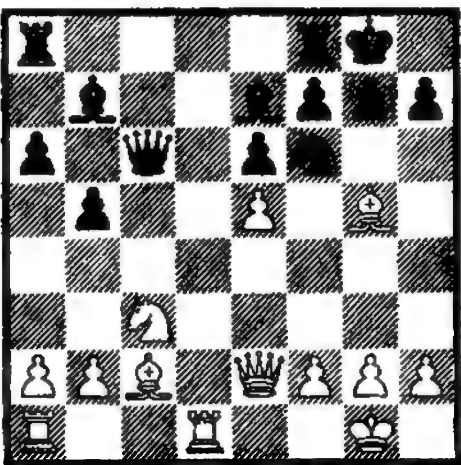
6



Las negras jugaron 1. ..., D1A. ¿Es correcto el sacrificio de calidad?

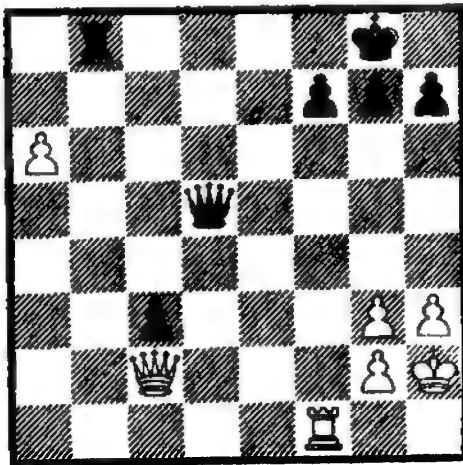
## II. LA DEFENSA ACTIVA. EL CONTRAATAQUE

7



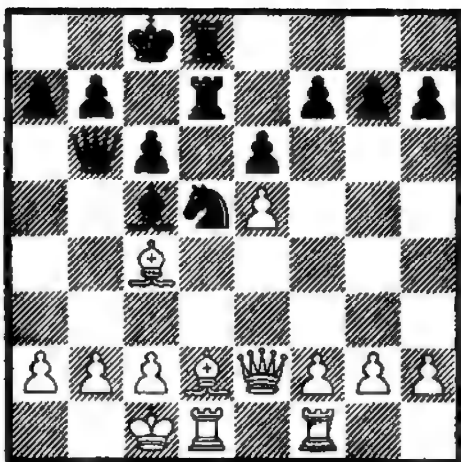
Las blancas juegan y ganan.

8



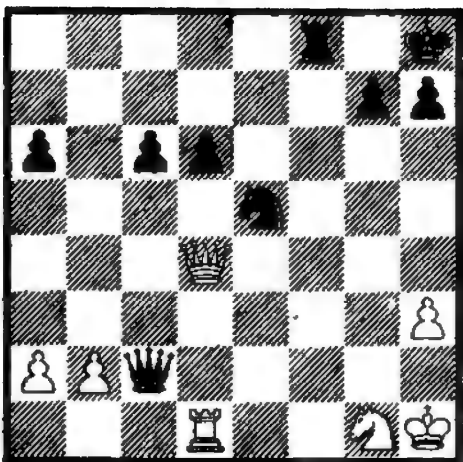
Las negras jugaron 1. ..., T7C. ¿Es exacta esta jugada?

9



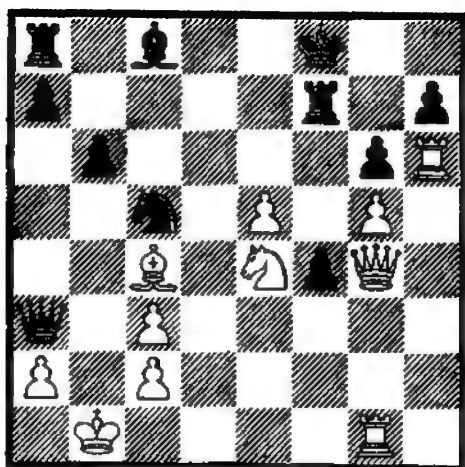
Las blancas jugaron 1. A5CR. ¿Es exacta esta jugada?

10



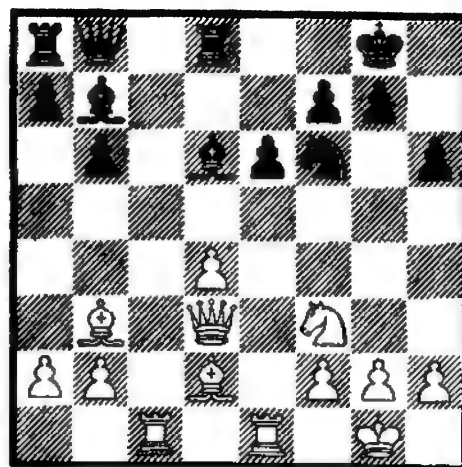
Las negras juegan y ganan.

11



Las blancas juegan y ganan.

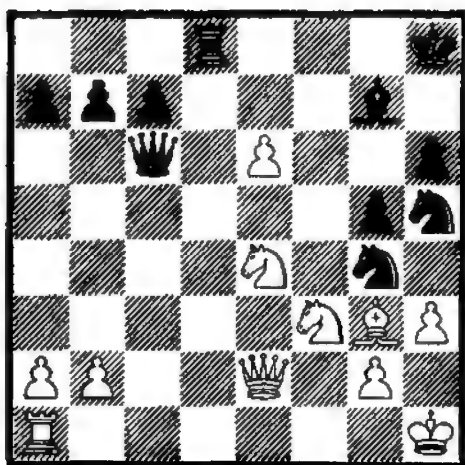
12



Las blancas jugaron 1. A×PT. ¿Qué contestaron las negras?

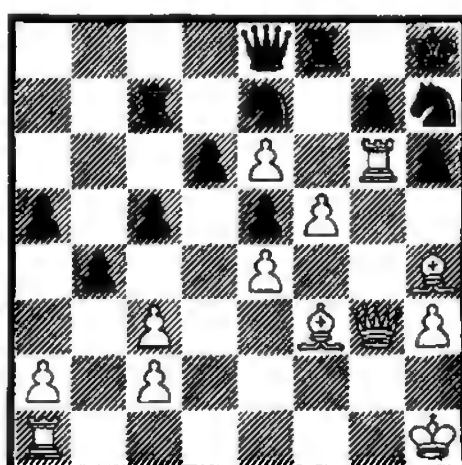
### III. LA CRISIS EN LA PARTIDA

13



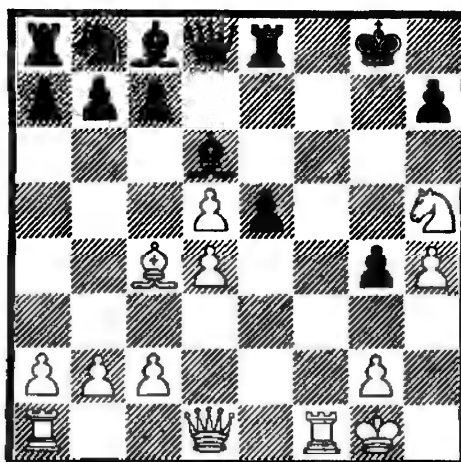
Las blancas jugaron 1. A×P. ¿Es exacta esta jugada?

14



¿Cómo deben continuar las blancas?

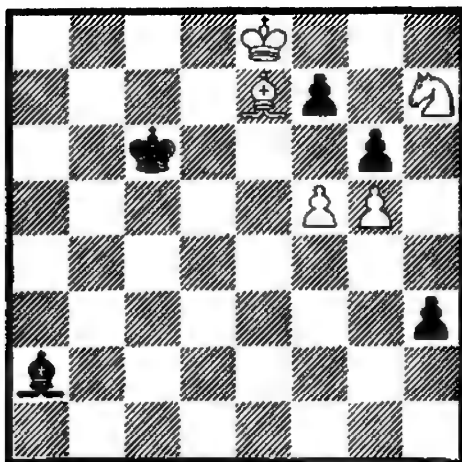
15



Las negras jugaron 1. ..., T1A. ¿Es buena esta jugada?

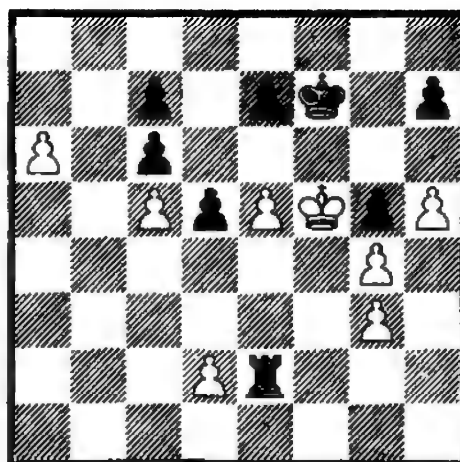
#### IV. LAS TABLAS POSICIONALES

16



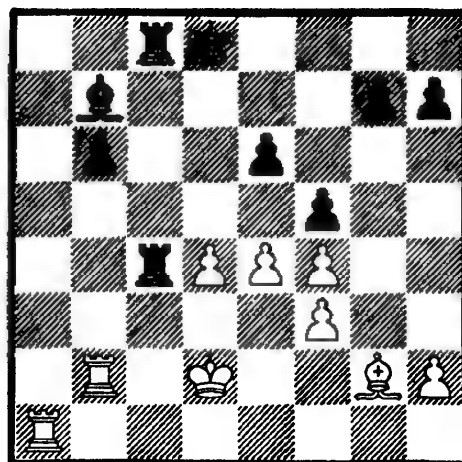
Las blancas juegan y hacen tablas.

17



Las blancas juegan y hacen tablas.

18



¿Cómo se defendieron las blancas?

## ELEMENTOS PSICOLÓGICOS

### I. ORIGEN DE LOS ERRORES

Uno de los problemas más importantes que se plantea en el curso de una partida es evitar, en lo posible, los errores propios, y consecuentemente, crear posiciones tales que induzcan al adversario a cometerlos.

Hay errores estratégicos (plan erróneo, defectuosa apreciación del carácter de la posición), y errores tácticos (cálculo falso de maniobras y combinaciones). En esta obra nos interesa particularmente el segundo grupo, que por otra parte tiene influencia más decisiva en el curso y resultado de la partida.

No es raro que jugadores de categorías inferiores no se hallen en condiciones de calcular combinaciones difíciles en varias jugadas. También los maestros, e incluso los grandes maestros, sufren a menudo confusiones y «lagunas» en sus cálculos de posibilidades cuando se trata de situaciones complicadas e inciertas.

Existen también otros errores de tipo muy frecuente. Uno de ellos es omitir o desatender un motivo táctico perfectamente asimilable, sea cualquiera el nivel de juego del ajedrecista practicante. Otro, muy corriente y más sencillo, es que el jugador, al reconocer por sí solo un error pretérito, dé muestra física del hecho, moviendo por ejemplo la

cabeza en forma expresiva. El antiguo campeón mundial, Lasker, comentó en una de sus partidas su propio juego diciendo: «No concibo cómo las blancas han podido proceder tan ilógicamente».

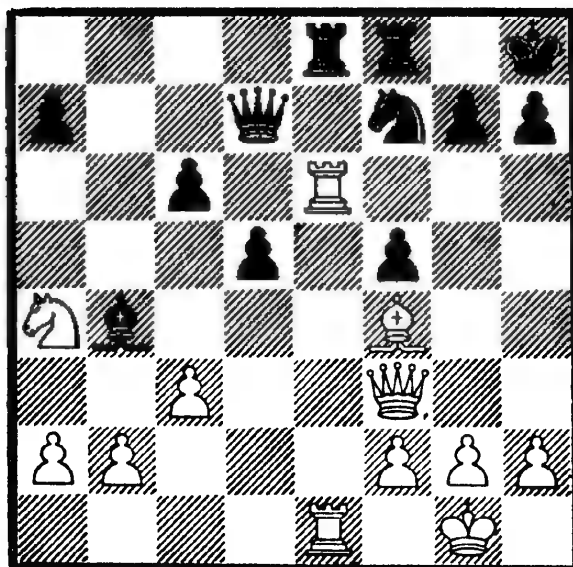
Esta clase de errores se debe a motivos puramente físicos y pueden ser originados por causas diversas, desde el cansancio o desatención momentánea hasta el estado psicológico del jugador, y pueden llegar a cambiar radicalmente el signo de la partida. Naturalmente, no vamos a detallar aquí todos los casos que pueden originar un error psicológico. Sabemos, por ejemplo, que una «grippe» puede ser causa de la pérdida de una partida, pero este caso no pertenece al terreno de la táctica ajedrecista, sino a la medicina. Sin embargo, vamos a ver algunos motivos de errores psicológicos que tienen relación directa con el curso del juego en el tablero.

#### 1. SORPRESA, JUGADA PARADÓJICA

El estado psicológico de los contendientes en una partida es muy distinto, por ejemplo, al del aficionado que analiza tranquilamente un final de estudio o un problema com-

puesto. En la partida **no** se busca una jugada más o menos difícil de encontrar. El conjunto de las jugadas forma un todo que sirve para llevar a buen término un plan, mejorar la posición, o simplemente apoyar el avance de un modesto peón, y entonces puede surgir la jugada sorpresa o la continuación paradógica.

Diagrama núm. 336



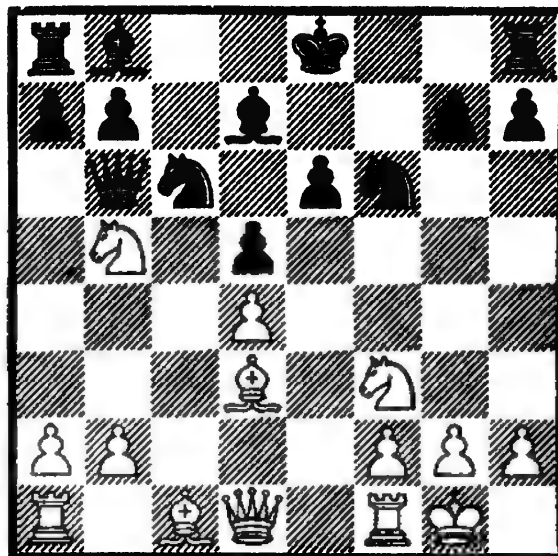
FUHRMANN - GOEHLE  
(Berlín, 1865)  
Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 336 las blancas tienen clara ventaja posicional. Triplicando las piezas fuertes en la columna de rey (1. D2R, T×T; 2. D×T, D×D; 3. T×D, C1C; 4. T2R, A4T; 5. T7R), o todavía más sencillo, 1. T×T, T×T; 2. T×T+, D×T; 3. D3R, que gana un peón, las blancas deben vencer. Decidiéndose por la primera línea, las blancas equivocaron la casilla de colocación de la dama, y después de 1. D3R?, P5D!; 2. D2R, P6D!; 3. D3R, P7D!, las blancas tuvieron que abandonar (4. D×P, T×T!).

El jugador experimentado conoce por la práctica muchos giros tácticos que no necesita calcular previa-

mente. Sin embargo, en determinadas posiciones una apreciación superficial puede conducir a serios contratiempos.

Diagrama núm. 337



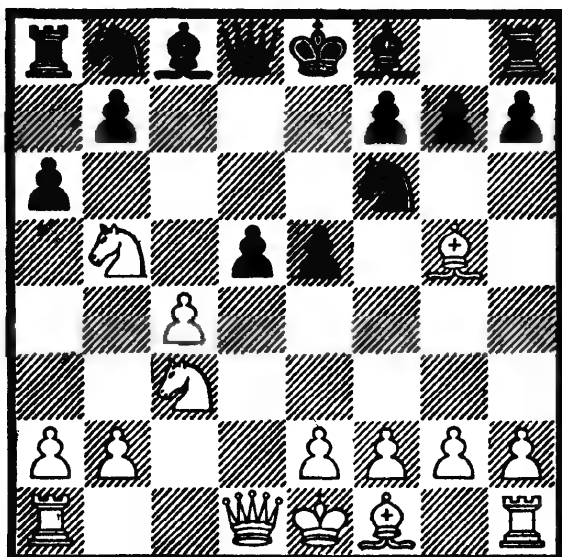
GLOGORIC - L. SCHMID  
(Hastings, 1951/2)  
Juegan las blancas

En una partida contra L. Schmid (posición del diagrama núm. 337), Gligoric jugó 1. C3A?. Al parecer, creyó que si las negras ganaban el PD, 1. ..., C×P; 2. C×C, D×C, con 3. A6C+ ganaba la dama. Pero no tuvo en cuenta la continuación 3. ..., P×A; 4. D×D, A×P+; 5. R1T, A4R+; 6. R1C, A×D, que deja a las negras con una pieza de ventaja, y tuvo que resignarse a perder un peón.

El error que cometió Fine en una partida contra Judowitsch (posición del diagrama núm. 338) escapó por mucho tiempo a la atención de los teóricos. La última jugada de las negras (P3TD) era considerada débil a causa de 1. C×P, P×C; 2. C×C+, P×C; 3. D×D+, R×D; 4. A×P+, etcétera. Sin embargo, esta «elemental» combinación falla por una «pequeñez» basada en la falta de desarrollo del flanco de rey blanco: 1. C×P?, P×C; 2. C×C+, D×C!, y las



Diagrama núm. 338



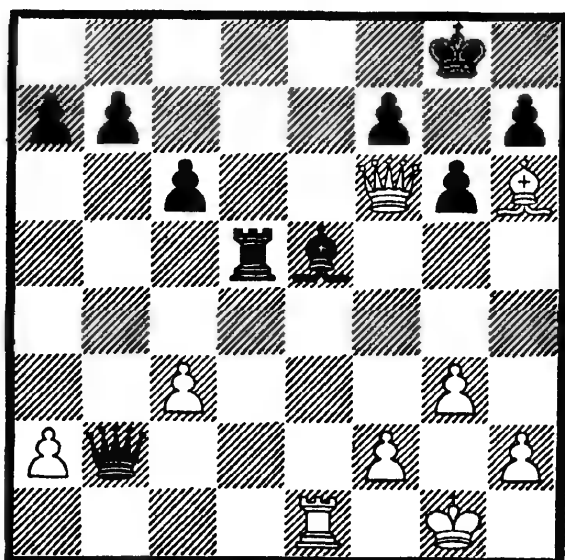
FINE - JUDOWITSCH

(Moscu, 1937)

Juegan las blancas

negras ganan una pieza (3.  $A \times D$ ,  $A5C+$ ; 4.  $D2D$ ,  $A \times D+$ ; 5.  $R \times D$ ,  $P \times A$ ).

Diagrama núm. 339



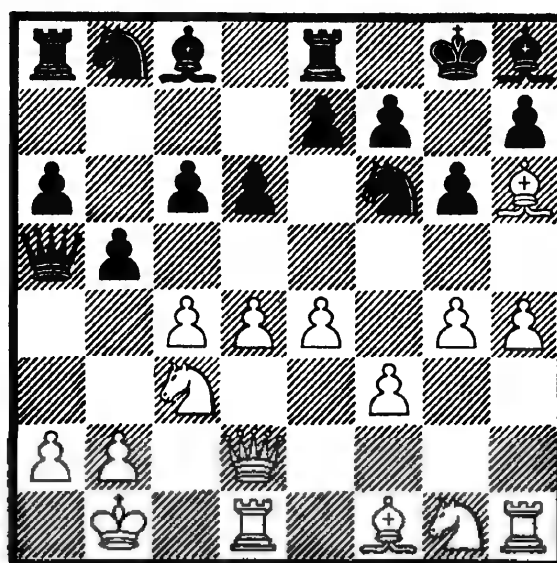
KUNNEMANN - N. N.

Juegan las negras

Es interesante la posición que refleja el diagrama número 339. Las negras jugaron 1. ...,  $D \times PAD??$ , y tuvieron que encajar el conocido

mate 2.  $D7C+$ ,  $A \times D$ ; 3.  $T8R+$ ,  $A1A$ ; 4.  $T \times A$ . Pero las blancas también habían cometido anteriormente un error al despreciar una situación muy favorable para entrar en la combinación que hemos visto, omitiendo que las negras disponían de la jugada 1. ...,  $D8A!!$ , que proporcionaba un cómodo juego de igualdad. Por ejemplo, 2.  $D \times A$ ,  $D \times A$ ; 3.  $D8C+$ ,  $R2C$ , 4.  $D \times PC$ ,  $D7D$ ; 5.  $T7R$ ,  $T4AR$ ; 6.  $D \times PT$ ,  $D \times PAD$ , o bien 6. ...,  $D8D+$ , con tablas por jaque perpetuo.

Diagrama núm. 340



KRYLOV - LUKES

(Karlovy-Vary, 1953)

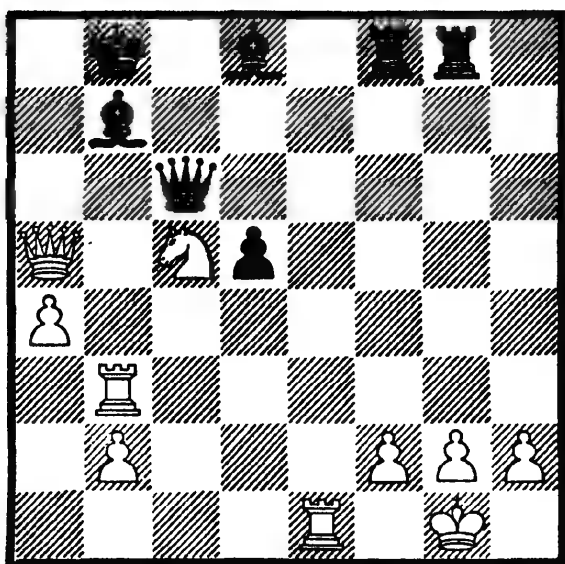
Juegan las negras

Diagrama numero 340: Las negras jugaron 1. ...,  $P4A?$ , calculando que después de 2.  $P \times PA$ ,  $PD \times P$ ; 3.  $P5R$ ,  $CR2D$ ; 4.  $D5D$ ,  $C3C$ , no sería bueno 5.  $D \times PAD?$  a causa de 5. ...,  $CD2D$  y 6. ...,  $C \times PR$ , activando con ello la efectividad del alfil situado en 1TR. Pero las blancas continuaron con la sorprendente jugada 5.  $D8D!$ ,  $A2D$  (con la intención de responder a 6.  $D7A$  con 6. ...,  $C \times P$ , ganando un peón); 6.  $C5D!$ , ganando una pieza. Después de 6. ...,  $A \times PR$ ; 7.  $D \times C6C$ , las negras abandonaron.

## 2. LA SUCESIÓN CORRECTA DE LAS JUGADAS

Un error muy corriente es el orden incorrecto en la sucesión de las jugadas. Supongamos que nos hallamos ante una combinación en dos jugadas, y que parece ser indiferente el orden de ejecución de las mismas. Pero luego hemos podido observar que no era cierto, y que el cambio o alteración en el orden de las jugadas proporciona una imprevisible posibilidad al contrario.

Diagrama núm. 341



DENKER - YANOFSKI

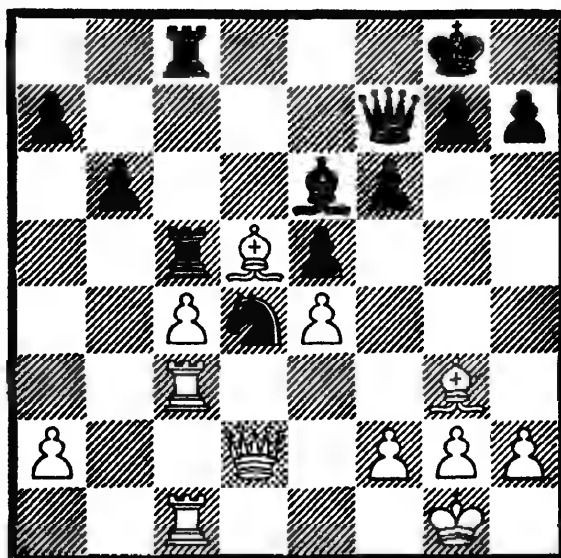
(Groninga, 1946)

Juegan las blancas

Diagrama número 341: Las blancas tienen la partida ganada. Después de 1. T×A+!, D×T; 2. C×D, A×D; 3. C×A, tendrían cuatro peones de ventaja a cambio de la calidad. Pero alteraron el orden de las jugadas, y jugaron primeramente 1. C×A?, calculando la continuación 1. ..., A×D; 2. C×A+ y 3. C×D. Pero las negras respondieron 1. ..., T×PC+!; 2. R×T, P5D+; 3. R1A, y se acordó el empate (3. ..., D8T+; 4. R2R, D5R+; 5. R1A, D8T+).

Diagrama número 343: Las negras tienen ventaja por la fuerte situa-

Diagrama núm. 342



LASKER - FREYMANN

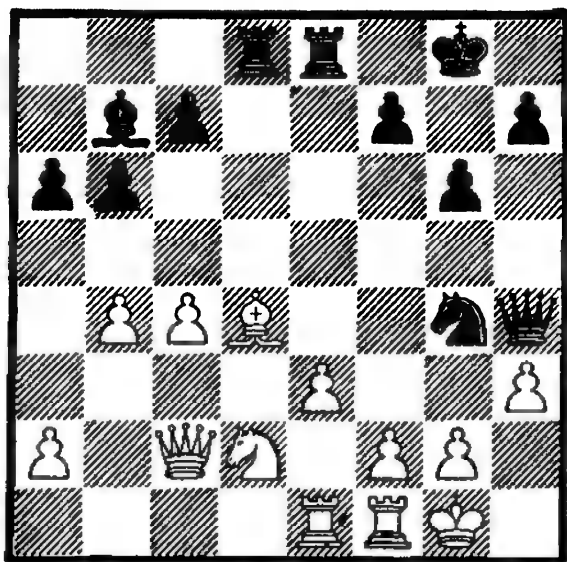
(San Petersburgo, 1909)

Juegan las negras

ción de su caballo y la debilidad del PAD blanco. Podían haber continuado 1. ..., A×A!; 2. PR×A, P4CD, ganando un peon (no es posible 3. P×P por 3. ..., T×T; 4. T×T, T×T; 5. D×T, C7R+) y quedando en posición claramente ganadora. No dieron importancia al orden de las jugadas y efectuaron primero 1. ..., P4CD?. Después de 2. P4A pudieron darse cuenta de que a 2. ..., A×A seguiría 3. P×PR, P×PR; 4. A×P. La partida continuó 2. ..., P5C; 3. T3D, A×A; 4. P×P, P×P; 5. PR×A, T×PA; 6. T1R, T8A; 7. P6D, T1A7A; 8. T×T, T×T+; 9. A1R, D2D; 10. T×C, T×A+; 11. D×T, P×T; 12. D×P, R2A; 13. D×P, R3R; 14. D4R+, R×P; 15. D×P, R4A; 16. D2A+, R3C; 17. D3C+, R2A; 18. D4A+, R1D; 19. P4TR, y las blancas ganaron doce jugadas más tarde.

Algo parecido le ocurrió a Geller en una partida con Flohr (diagrama número 343). La ventaja de las negras existe, y después de 1. ..., C×PA!; 2. T×C, T×A se apreciaría con claridad. Geller creyó que era suficiente 1. ..., T×A, para si 2. P×T entonces 2. ..., T×T; 3. P×C, T×T+; 4. C×T, D×P, con amenaza simul-

Diagrama núm. 343



FLOHR - GELLER  
(Campeonato de Ucrania, 1957)  
Juegan las negras

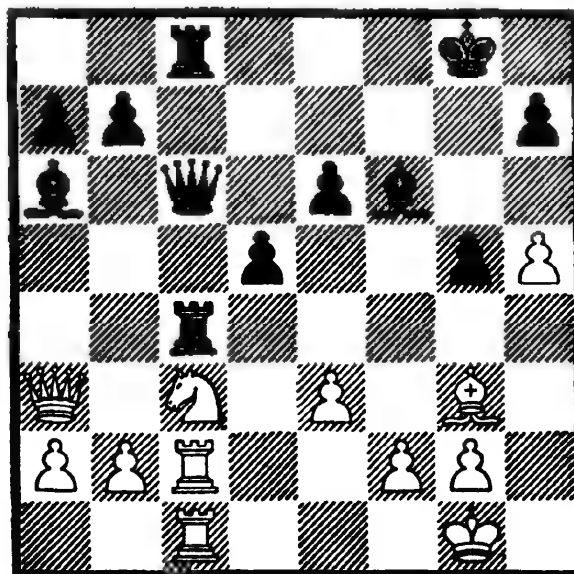
tánea de mate y al PD blanco. Pero las blancas contestaron 2. C3A!, A×C; 3. P×T, y ahora el PAR blanco ha quedado defendido por la dama. Después de 3. ..., T1D; 4. D3A!, A×P; 5. R×A, C3T, las blancas podían haber ganado con facilidad jugando sencillamente 6. P5D. En vez de ello cometieron también otro error que costó medio punto: 6. D3CR?, C4A!; 7. D×PA (o bien 7. D×D, C×D+; 8. R3C, T×P, manteniéndose la lucha), 7. ..., T×P; 8. P5A, T5C+; 9. P×T (9. R2T, T5AR), 9. ..., D×PC+, y tablas por jaque perpetuo. La falta cometida por Flohr pertenece a un grupo especial. Es muy corriente la emoción de los jugadores ante un inesperado giro favorable de la partida, y en este caso Flohr quiso precipitar la simplificación proponiendo el cambio de las damas.

### 3. EXCESIVO RESPETO A LA SEGURIDAD DEL ADVERSARIO

Este interesante fenómeno psicológico se produce cuando ante un fuerte adversario existe excesiva

preocupación por el desenlace de la partida. Ocurre entonces que cualquier movimiento o combinación del contrario es sobrevalorado, produciéndose una especie de autosugestión que nos impide apreciar o descubrir con claridad los posibles errores o deficiencias del contrincente.

Diagrama núm. 344

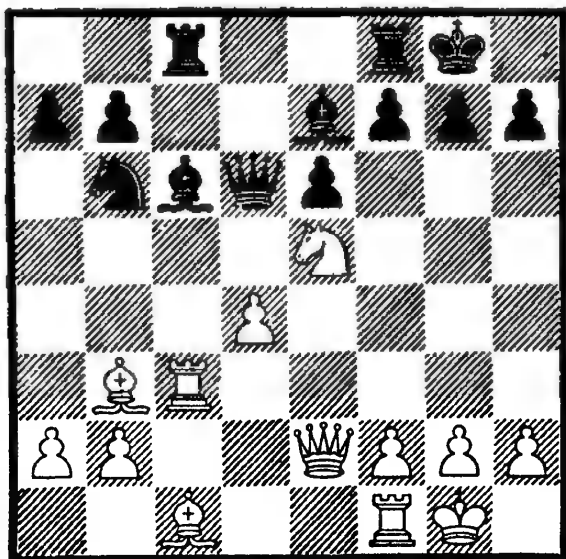


MARSHALL - ATKINS  
(Inglaterra-EE. UU., 1903)  
Juegan las blancas

Diagrama número 344: El gran maestro americano Marshall, famoso por su estilo combinativo, jugó en esta posición 1. P3C?, convencido, sin duda, de la corrección de tal jugada. Lo curioso es que Mieses, en su obra «Partidas de Maestros» (II parte, pág. 137) la comenta como sigue: «Bonita combinación. Si 1. ..., T×C sigue 2. T×T, A×T; 3. A5R, y las blancas estarían mejor». Ello es totalmente erróneo, toda vez que después de 3. ..., A×A; 4. T×D, T×T, no es posible 5. D7R por 5. ..., T8A mate, y si 5. P3C, entonces 5. ..., R2A, y las negras deben ganar. Pero Atkins creyó en «la palabra» de su adversario y contestó 1. ..., T4A, siguiendo entonces 2. C×P!, T×T; 3. T×T, D×T; 4. C×A+, R2A (4. ..., R1T; 5. D7R); 5. D6D, R×C?; 6.

**A5R+**, **R4A**; 7. **P3A**, y las negras abandonaron (7. ..., **P5CR**; 8. **P4R+**, **R4C**; 9. **D7R+**, **R×P**; 10. **D×PT+**, **R5C**; 11. **P4A** mate).

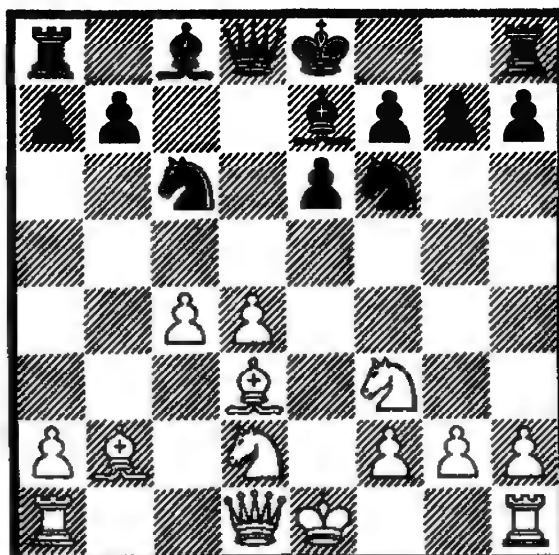
Diagrama núm. 345



E. COHN - LEWITZKI  
(Breslau, 1912)  
Juegan las blancas

En la partida Cohn-Lewitzki, posición que reproduce el diagrama número 345, las blancas jugaron 1. **T3C?**, sin ocuparse de la defensa del PD, en la creencia de que su captura por las negras sería temeraria. No obstante, podía tomarse el citado peón: 1. ..., **D×P**; 2. **A6T**, **A3A**; 3. **C4C**. Esta jugada era la clave de la combinación para las blancas, pero podía continuarse 3. ..., **A5TR**, que liquida prácticamente el ataque. Por ejemplo, 4. **A×P?**, **R×A!**, o bien 4. **T3T**, **A4CD!**; 5. **D×A**, **D×C**. Continuó la partida 1. ..., **A3A?**; 2. **A2A** (amenaza **A×P+**), 2. ..., **P3C**; 3. **A6T**, **A2C**; 4. **A×A**, **R×A**; 5. **D2D**, **TR1D**; 6. **T3T** (6. **D4A**), 6. ..., **D×P**; 7. **D6T+**, **R3A**; 8. **C×A**, **T×C**; 9. **T3D**, **T×A**; 10. **T×D**, **T×T**; 11. **P4TR**, **TD7D**; 12. **D5C+**, **R2C**; 13. **D5R+**, **R3T?** (con 13. ..., **R1C** todavía podría prolongarse la resistencia); 14. **D6A**, **C2D**; 15. **D×PA**, **P4R**; 16. **P4CR!**, **T5D**; 17. **P3A**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 346



PACHMAN - BOTWINNIK  
(Olimpiada 1958)  
Juegan las negras

El último ejemplo (diagrama número 346) es de experiencia propia. En una partida con el entonces campeón mundial logré una posición favorable de apertura, en la cual los peones «colgantes» PAD y PD podían utilizarse como excelentes elementos de ataque. Botwinnik jugó sin pensarlo mucho, 1. ..., **C×P!?**; 2. **C×C**, **P4R**. Según manifestaciones posteriores del propio Botwinnik, no consideró estrictamente correcta esta continuación, pero creyó que en otro caso podía acentuarse su desventaja posicional, y optó por la complicación. En lo que a mí se refiere, me pareció claro que 3. **C5C**, **P3TD**; 4. **D2R**, **P×C**; 5. **P×P** me proporcionaba una activa posición de piezas, superioridad en el flanco de dama, y presión sobre el punto 4R del contrario. Pero supuse que la continuación prevista por mi adversario era 3. **C5C**, **D×A!?**. Calculé entonces 4. **C7A+**, **R1A**; 5. **C×T**, **A5CD** (amenaza **C5R**); 6. **D2R**, **D7A**; 7. **O-O**, **D×A**; 8. **TR1D**, y al imaginar la posición, creí que mi contrario quedaba con dos piezas a cambio de una torre, olvidando totalmente el caballo situado en 8TD,

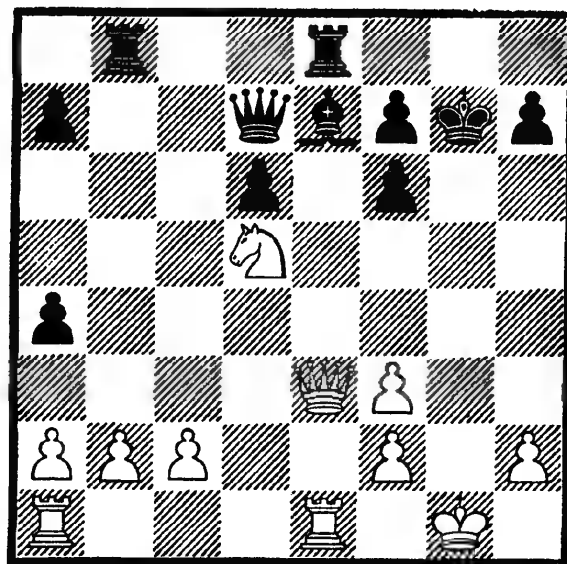
que me proporcionaba, realmente, ventaja de la calidad. Tan elemental error en cálculo relativamente sencillo sólo puedo atribuirlo al sugestivo influjo de la fama de mi adversario. En la partida continué 3. **D4T+**, **A2D!** (no 3. ..., **R1A**; 4. **C5A**, **DxA**; 5. **CxA**, **RxC**; 6. **O-O-O**, **A4A**; 7. **C4R!**, **DxC**; 8. **A3T+**, ganando); 4. **C5C**, **P3TD**; 5. **D3C**, **PxC**; 6. **PxP**, **O-O!**; 7. **O-O** (7. **AxP**, **T6T**), 7. ..., **A3R**; 8. **D2A**, **T1A**; 9. **D1C**, **D2D**; 10. **T1D**, **TR1D**. Las negras tienen ya posición superior, y pude lograr el empate sólo con un juego muy preciso: 11. **C4R**, **CxC**; 12. **AxC**, **DxP**; 13. **AxPT+**, **R1A**; 14. **A3D!**, **D4T** (14. ..., **TxA**; 15. **TxT**, **A4AR**; 16. **T3CD!**, **DxT**; 17. **DxA**); 15. **T1R!**, **D7D**; 16. **T1D**, **D4T**; 17. **T1R**, **P3A**; 18. **A5A**, **D3T** (18. ..., **AxA**; 19. **DxA**, **D7D**; 20. **AxP**, **T4A**; 21. **D3A**, **T6D**; 22. **A4A**); 19. **AxA**, **DxA**; 20. **P4TD** (para contestar a 20. ..., **A4A** con 21. **A3T**. Si 20. ..., **T7D**, es suficiente 21. **A1A** para las tablas) y la partida finalizó con empate.

#### 4. DESPRECIO (O EXAGERACIÓN) DE LAS POSIBILIDADES DEL ADVERSARIO

El menosprecio de la personalidad del adversario es frecuente causa de errores, así como la dedicación de atención preferente a las posibilidades propias sin atender debidamente a las del contrario.

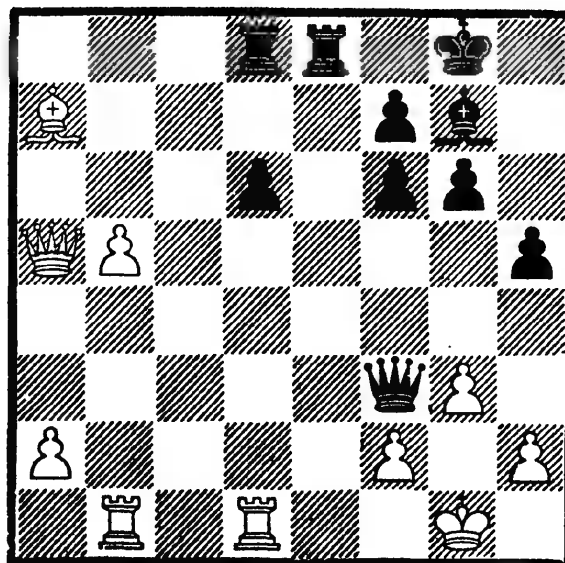
Diagrama número 347: La última jugada de las negras (**R1C-2C!**) parece de resignación ante una posición perdida. Sin pensarlo mucho, las blancas ganaron la pieza, 1. **CxA?**, pero después de la respuesta 1. ..., **T4C!** (amenaza 2. ..., **T4R**); 2. **C5A+**, **TxC!**, el botín se escurre. Si 3. **DxT**, sigue 3. ..., **T4CR+**; 4. **R1A**, **D6T+**; 5. **R2R**, **T4R+**, con ventaja para las negras. Siguió en la partida 3. **D3D**, **T1-4R**; 4. **R1T**, **T5A**, nivelándose totalmente el juego.

Diagrama núm. 347



ANDERSEN - STEINITZ  
(Londres, 1862)  
Juegan las blancas

Diagrama núm. 348

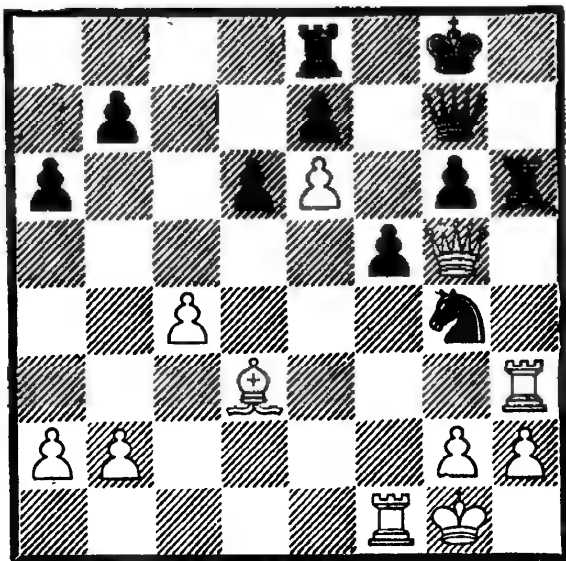


RETI - MAROCZY  
(Nueva York, 1924)  
Juegan las blancas

Diagrama número 348: Las blancas deben ganar. Basta jugar 1. **D4C**, y las negras no tienen defensa eficaz ante la rápida carrera de los peones blancos del flanco de dama. Reti se precipitó, y jugando 1. **P6C?** proporcionó a su adversario una tabla de

salvación: 1. ..., **P5T!** (amenaza P6T, y a 2. D5D sigue 2. ..., T5R); 2. **T4D, T4R!**; 3. **D6T, P×P** (3. ..., P6T; 4. D1A); 4. **PT×P** (4. PA×P, D6R+), 4. ..., **T4TR**; 5. **T4TR, T×T**; 6. **P×T, D5C+**; 7. **R1A, D6T+**; 8. **R1C, D5C+**. Tablas.

Diagrama núm. 349

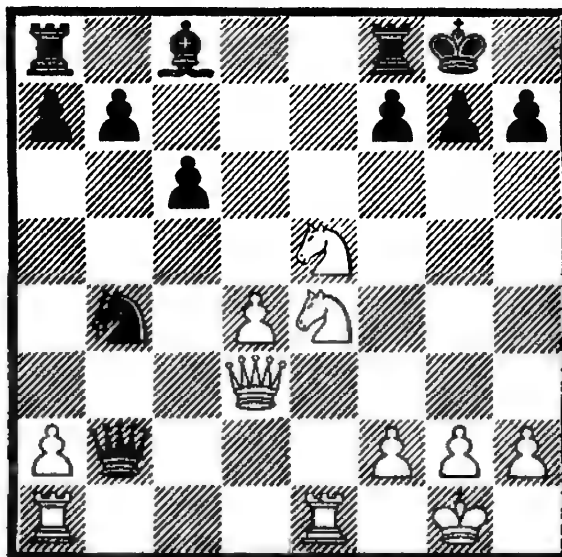


MENKE - AHRENS  
(Lübeck, 1930)  
Juegan las negras

Diagrama número 349: Las negras tienen buena posición, y después de 1. ..., T×T; 2. P×T, C4R tendrían de excelente juego. Pero quisieron ganar calidad y jugaron 1. ..., **D5D+?**; 2. **R1T, C7A+?**; 3. **T×C, D×T**. La respuesta de las blancas, 4. **P4CR!**, fue realmente sorprendente. La torre negra está ahora doblemente atacada, y el intento de empate fracasaría: 4. ..., P5A; 5. D×T, D8R+; 6. R2C, D7D+; 7. R1A, D8D+; 8. R2A, D7D+; 9. A2R, D5D+; 10. R1A. Es necesario seguir, pues, 4. ..., T×T; 5. D×PC+, R1T; 6. D×T+, R2C; 7. D×P+, R1C; 8. D7A+, R1T; 9. D8A+, y las negras abandonaron.

Diagrama número 350: Las blancas sacrificaron correctamente una pieza, 1. **C6A+, P×C**; 2. **D3C+, A5C!** (2. ..., R1T?; 3. C×P+). Pero en este momento sobrevaloraron la po-

Diagrama núm. 350



ANDERSEN - BIRD  
(Frankfurt a. M., 1887)  
Juegan las blancas

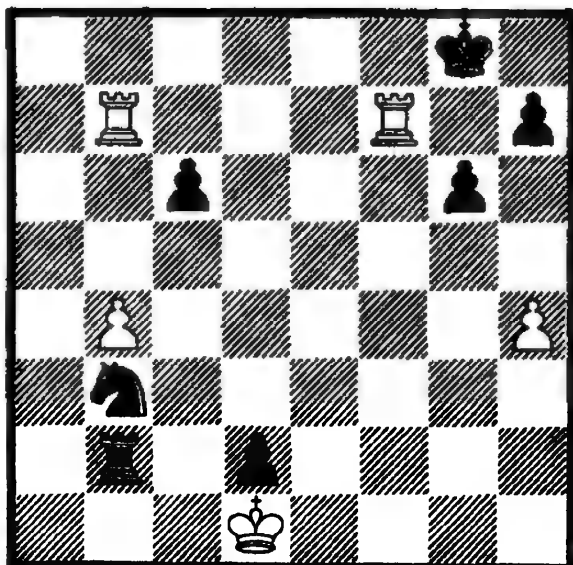
sición y jugaron mecánicamente 3. **D×A+?** (la continuación exacta era 3. C×A, con fuerte ataque. Por ejemplo, 3. ..., D×P?; 4. C6T+, R1T; 5. C5A, o bien 3. ..., R1T; 4. C6T, C4D; 5. TD1C, D6A; 6. D4T, con la amenaza 7. T7R!), 3. ..., **R1T**; 4. **D5A, C4D** (no 4. ..., P×C; 5. D6A+, R1C; 6. TD1C, seguido de T3C o T×PR); 5. **TD1C, D6A**. En este momento las blancas debieron reconocer que el ataque había sido prácticamente rechazado, y proceder a la consolidación de la posición propia (6. C3A). Esta especie de «nueva orientación» en el transcurso de la lucha se adopta raras veces, y en el presente caso puede considerarse su ausencia como motivo psicológico de nuevos errores, que finalmente condujeron a la pérdida de la partida: 6. **C7D?**, **TR1R**; 7. **TR1AD, D×P**; 8. **T×PC, T3R**; 9. **P3TR** (9. C5A?, D×C!), 9. ..., **T1CR**; 10. **C5A, T4R**; 11. **D3D, T×P+!**, y las blancas abandonaron.

Un error parecido a la desatención de las posibilidades del contrario es la sobrevaloración de las mismas. Este caso tiene estrecha relación con la fama del contrincante. A



continuación veremos dos ejemplos de partidas ganadas que finalizaron con empate, como resultado de sobrevalorar las posibilidades del adversario y no reconocer las propias.

*Diagrama núm. 351*

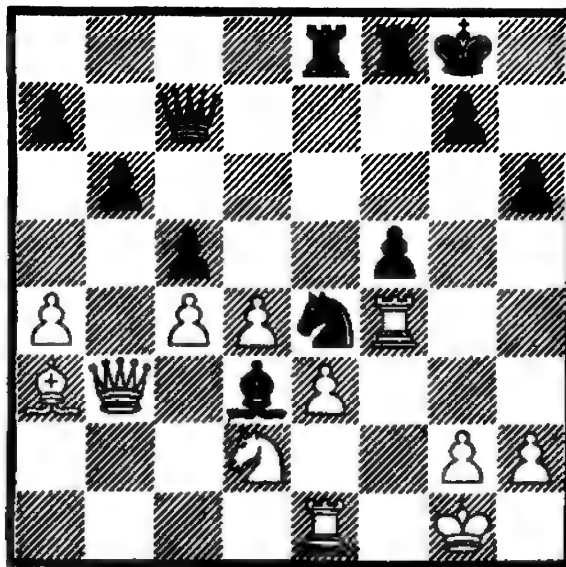


SCHALLOP - WEISS  
(Graz, 1880)  
Juegan las blancas

Diagrama número 351: Las blancas aceptaron la propuesta de empate efectuada por su contrincante, a causa de sobrevalorar el PD negro en séptima. Bastaba para ganar 1. **T7A7D!**, **T8C+**; 3. **R2A**, **T8AD+**; 3. **R2C!** (se amenaza **T8C**, mate).

Diagrama número 352: Uno de los más famosos ejemplos de tablas psicológicas. Rechewsky, en extraordinario apuro de tiempo de reflexión, ofreció tablas justamente cuando su adversario trataba de descubrir la maniobra ganadora. Najdorf aceptó, sin duda influenciado por sus malos resultados en el match. Según sus propias manifestaciones, calculaba sólo la posibilidad 1. ..., **P4CR?**; 2. **T×P**, **T×T**; 3. **D×A**, y las blancas, después de 4. **A2C**, tendrían importante contrajuego dominando la gran diagonal negra. Pero podía continuarse 1. ..., **C×C**; 2. **D×A**, **D×T!**; 3. **P×D**, **T×T+**; 4. **R2A**, **T8D**; 5.

*Diagrama núm. 352*



RECHEWSKY - NAJDORF  
(Match, 1952)  
Juegan las negras

**R2R**, **C5R!**, ganando (6. **D×T**, **C6A+**, o bien 6. **R×T**, **C7A+**).

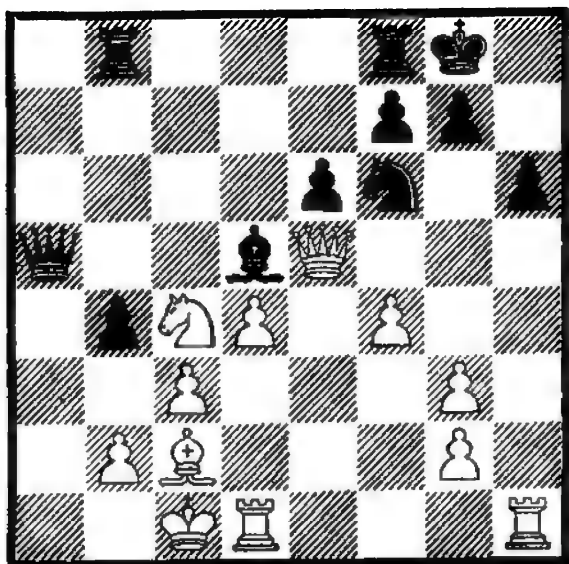
Hay jugadores que emplean la oferta de tablas como arma psicológica en determinados casos perdidos, y a veces tienen éxito. Es preciso convenir, no obstante, que tal caso roza los límites de la ética deportiva.

## 5. DEPRESIÓN MOMENTÁNEA EN EL CURSO DE LA PARTIDA

La sorprendente respuesta del contrario, una combinación inesperada, o el cambio brusco en el curso de la partida, pueden ser causa de desánimo y motivo para caer en un serio error.

En una partida con Marshall había logrado Tschigorin un irresistible ataque contra el enroque (posición del diagrama núm. 353). Después de 1. ..., **D8T+**; 2. **R2D**, **P×P+**; 3. **P×P**, **D7D**, con las amenazas **D×C**, **A×C** y **C5R+**, se ganaba rápidamente. En lugar de ello Tschigorin jugó 1. ..., **D3T?**, proporcionando a su ad-

Diagrama núm. 353



MARSHALL - TSCHIGORIN

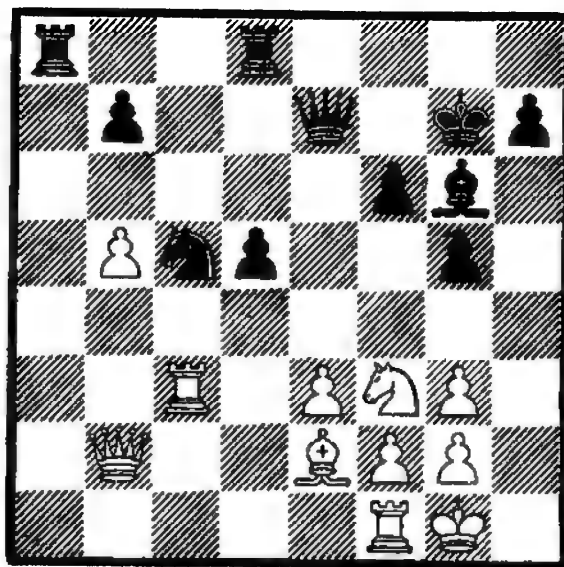
(Ostende, 1907)

Juegan las negras

versario la posibilidad de un interesante, aunque insuficiente contrajuego: 2. T×P!. No vale 2. ..., P×T a causa de 3. D×C, P×P; 4. C3T!, P×P; 5. R2D, D×C; 6. D×PT; ni 4. ..., T×P; 5. A7T+, R×A; 6. T1T; o 2. ..., C5C; 3. T8T+, R×T; 4. T1T+, con tablas por jaque perpetuo. Tschigorin, después de 2. ..., P×P; 3. TD1T, P×T; 4. T×P cometió un segundo error, esta vez decisivo: 4. ..., P×P+?. Ganaba 4. ..., D8T+; 5. A1C, P×P+; 6. R2D, D×A; 7. D5C+, D3C!. Marshall contestó 5. R2D, C5R+; 6. A×C, A×A (o bien 6. ..., P3A; 7. T8T+!, R2A; 8. D7A+); 7. D8T, mate. Trágico final de una partida que hasta la posición que refleja el diagrama fue conducida impecablemente.

Diagrama número 354: Las blancas jugaron 1. C×P?, entrando en una línea incorrecta. No valdría 1. ..., P×C por 2. T×C+, y después de 1. ..., C4T la jugada 2. D3T parece decisiva. Las blancas se dejaron influenciar por la aparatosidad de la combinación y continuaron 2. ..., D×D, perdiendo rápidamente: 3. C6R+!, R1C; 4. T×D. Pero calcu-

Diagrama núm. 354



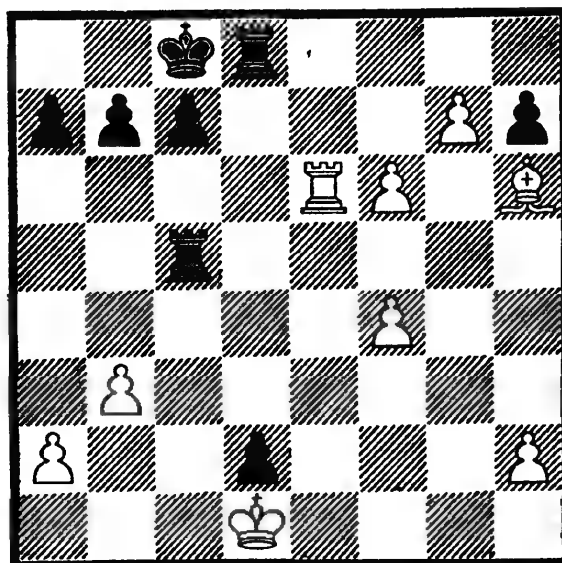
KRAMER - WALING

(Leeuwarden, 1954)

Juegan las blancas

lando serenamente la posición después de 2. D3T, las negras habrían encontrado que con 2. ..., D4R!; 3. T7A+, R1C (no 3. ..., R3T, o 3. ..., R1T, por 4. T×PT+) ya no hay ningún riesgo, y ganarían una pieza.

Diagrama núm. 355



TORRE - N. N.

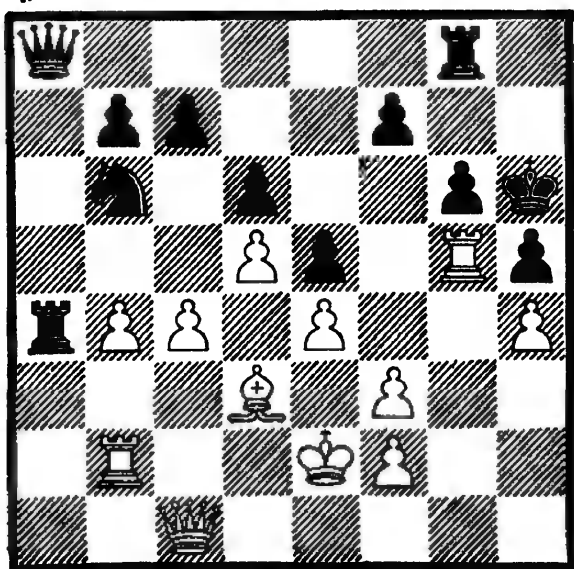
(Nueva York, 1924)

Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 355 las blancas abandonaron la partida, al no encontrar respuesta satisfactoria contra la amenaza 1. ..., T8A+, influenciado su conductor por una depresión momentánea. Torre era un genial combinador, pero aquí no acertó a ver que después de 1. **T6D!** son las negras las que deben abandonar. Por ejemplo, 1. ..., P×T; 2. P7A; y si 1. ..., T×T, sigue 2. P8C=D+, T1D; 3. D×T+, R×D; 4. P7A, etc.

Los casos de abandono prematuro, producto de una depresión momentánea, han sido relativamente frecuentes. Veamos a continuación tres ejemplos más sobre el tema.

*Diagrama núm. 356*

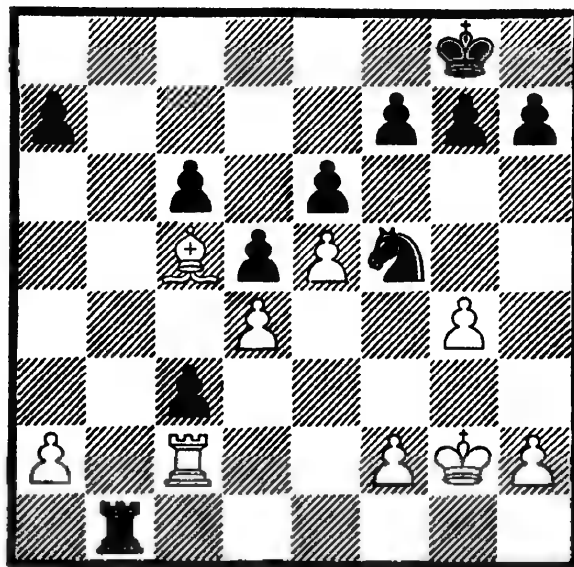


NAPOLITANO - JUNGE  
(Munich, 1942)  
Juegan las negras

Diagrama número 356: Las negras tienen ventaja posicional, pero deben eludir indispensablemente el jaque a la descubierta (1. ..., R2T). Jugaron 1. ..., T8T, y siguió la desagradable sorpresa 2. T×PT+!, abandonando inmediatamente. El «momento tonto» costó medio punto, toda vez que después de la tranquila 2. ..., R1C, las blancas no tie-

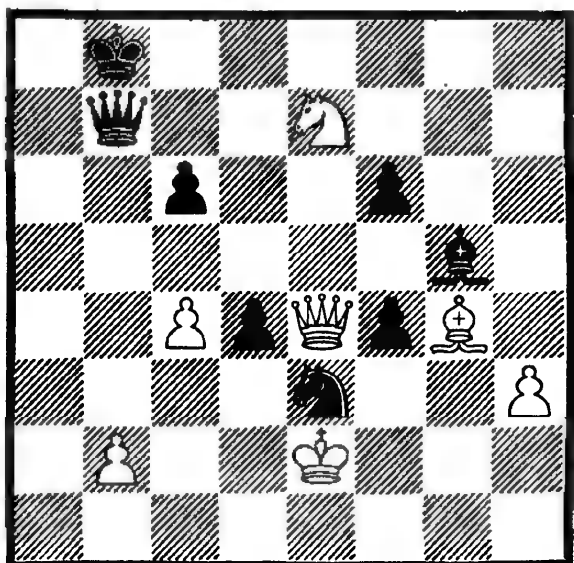
nen nada mejor que repetir jugadas, 3. D6T+, R3A; 4. D5C+, R2C; 5. D6T+ y conformarse con las tablas por jaque perpetuo, toda vez que el contrajuego de las negras en la columna TD es sumamente peligroso.

*Diagrama núm. 357*



MEYRICH - EILINGER  
(Bruselas, 1936)  
Juegan las negras

*Diagrama núm. 358*



KREJCICK - SCHWARZ  
(Viena, 1905)  
Juegan las blancas

Diagrama número 357: Las negras jugaron 1. ..., **C6R+**?; 2. **P×C, T7C**, y las blancas abandonaron. Sin embargo, continuando 3. **T2A!**, **P7A**; 4. **A3T**, todavía ganaban la partida. No vale 4. ..., **P8A=D** por 5. **T×T**, con la amenaza **T8C mate**; y si 4. ..., **T×P**, entonces 5. **A1A**, y el rey blanco podrá acudir al flanco de dama sin riesgo.

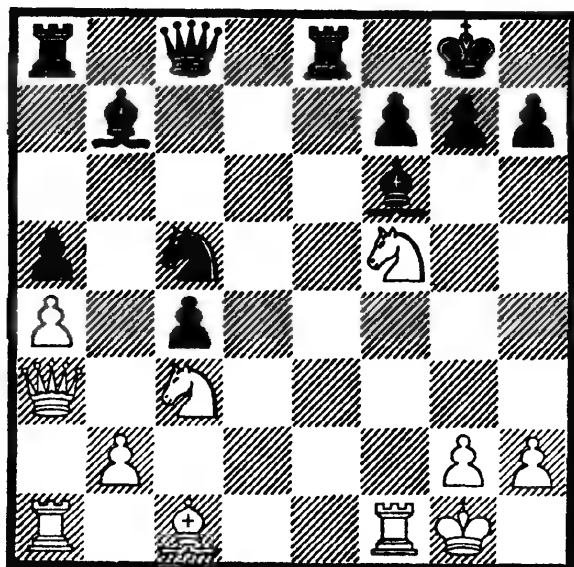
Diagrama número 358: La partida se jugaba en la última ronda del torneo, y el vienés Schwarz tenía posibilidades de vencer si la ganaba. Pero en la posición del diagrama su adversario descubrió una continua-

ción que ganaba la dama: 1. **C×P+**, **R2A**; 2. **D7R+**, **R3C** (2. ..., **R×C**; 3. **A3A+**); 3. **P5A+**, **R3T**; 4. **A8A!**, **D×A**; 5. **D7TD+**, **R4C**; 6. **D6C+**, **R5A**; 7. **D4C+**, y las negras abandonaron, toda vez que pierden la dama. Esta partida valió al vencedor la victoria en el torneo y el premio de belleza. Pero el mismo Krejcik descubrió, cuarenta y cinco años más tarde, que las negras ganaban continuando 7. ..., **R4D**; 8. **C7R+**, **R5R**; 9. **C×D**, **P6A+**; 10. **R2A**, **A5T+**; 11. **R1C**, **P7A+**; 12. **R2T**, **P8A=D**. Las negras pueden rehuir fácilmente el jaque perpetuo.

## II. CELADAS TACTICAS

Es bien sabido que, cuando el adversario comete un elemental error en el curso de la partida, debe examinarse detenidamente la posición a fin de descubrir si se trata de una celada táctica, que puede contener una sorprendente respuesta cuidadosamente preparada.

*Diagrama num. 359*



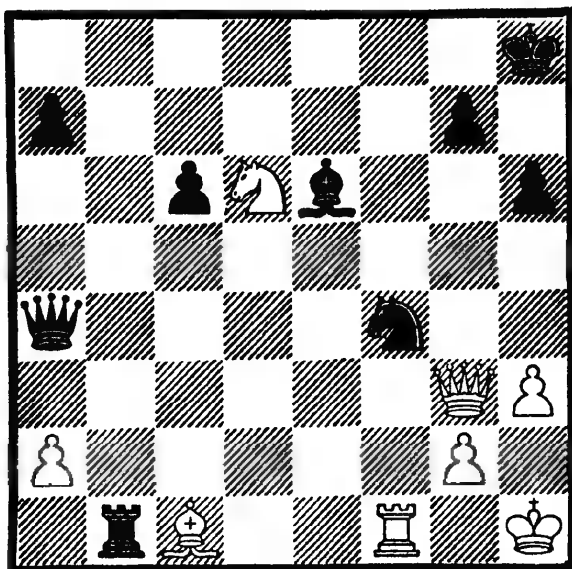
ALEKHINE - EUWE  
(Match 1935)  
Juegan las blancas

Diagrama número 359: Las negras acaban de jugar **C×A**, y parece que las blancas pueden ganar la calidad. Pero a 1. **C6D?** seguiría 1. ..., **A5D+**; 2. **R1T**, **A×P+**!; 3. **R×A**, **D5C+**; 4. **R1T**, **T8R**; 5. **T×T**, **D6A**, mate. Alekhine, naturalmente, descubrió la celada y jugó 1. **A3R!**, **D3A**; 2. **T3A**, y a pesar del peón de menos alcanzó el empate después de dura lucha.

Diagrama número 360: Las negras amenazan 1. ..., **T×A**; 2. **T×T**, **C7R**, seguido de **C×T** y **D×P**. Tschigorin hizo caso omiso y continuó 1. **R2T!**, siguiendo 1. ..., **T×A?**; 2. **T×T**, **C7R**; 3. **D5R!**, **C×T**; 4. **C8R!**, y las negras tuvieron que abandonar. El motivo de la jugada 1. **R2T** es bien claro. Si el rey blanco se encontrara en **1TR**, las negras dispondrían ahora de la defensa 4. ..., **D8D+** y 5. ..., **D2D**.

Diagrama número 361: En la posición del diagrama jugué 1. ..., **D3TR+**; 2. **A2D**, **A5C!** permitiendo a mi oponente la continuación 3. **C7R+**, **R1T**; 4. **C×A** y **D×C**. Siguió efectivamente, 3. **C7R+**? (era mejor 3. **A×A**, **D×A**; 4. **R1C**), 3. ..., **R1T**; 4. **C×A**, pero ahora vino la respues-

Diagrama núm. 360

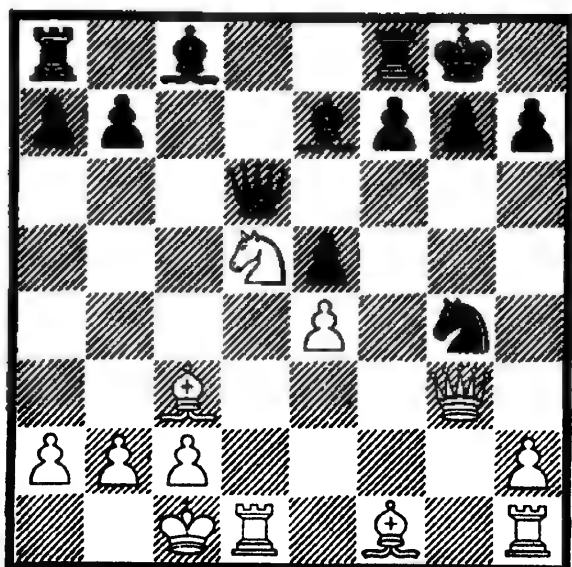


TSCHIGORIN - MARCO

(Viena, 1898)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 361



ERET - PACHMAN

(Campeonato Checoslovaquia, 1957)

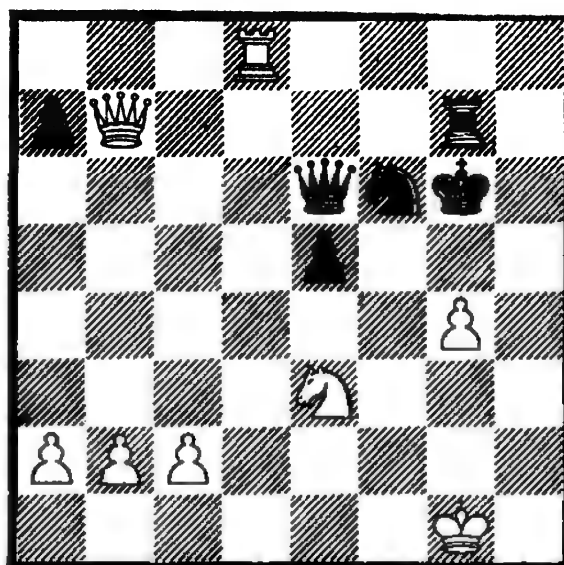
Juegan las negras

ta 4. ..., **T1D!**; 5. **A3D** (5. D×C, A×A+; 6. R1C, TD×C, manteniendo las negras el peón de ventaja), 5. ..., A×A+; 6. **T×A, C3A!**, resultando claro que las blancas se hallan ante una posición difícil. No valdría 7. C7R a causa de 7. ..., C×P; 8. D1R,

D×T+; 9. D×D, C×D; 10. R×C, P4R, ganando la calidad. En la partida siguió 7. **TR1D, TD×C**; 8. **P4TR, C2D**; 9. **P4C, C1A**; 10. **R2C, D3CD**; 11. **P3A, P4TD**; 12. **D×PR, P×P**; 13. **P4A, C3R**, y las negras ganaron rápidamente.

También son difíciles de resolver los casos en los cuales el adversario permite entrar en una combinación al parecer ventajosa, pero que tiene su adecuada réplica. Nos encontramos entonces ante un doble problema: primero, descubrir con certeza las intenciones del contrario, y segundo, hallar o preparar la contracombinación adecuada.

Diagrama núm. 362



RETI - TARTAKOVER

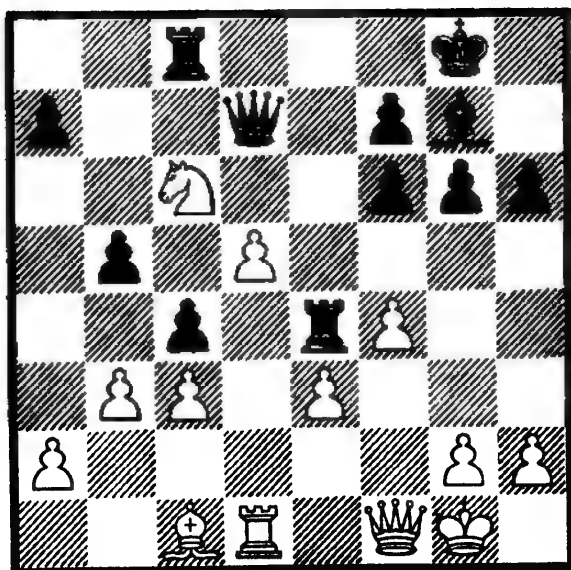
(Nueva York, 1924)

Juegan las blancas

Diagrama número 362: Nos ofrece un sencillo ejemplo la posición de este diagrama. Reti jugó 1. **D3A!**, permitiendo 1. ..., C×P, para, al parecer, si 2. D×C, R2T, y si 2. C×C, entonces 2. ..., D3C+. Pero en realidad, después de 1. ..., C×P? habría seguido 2. **T6D!**, D×T; 3. D×C+, R2T; 4. D×T+ y 5. C5A+, quedando las blancas con una pieza de ventaja. Tartakower esquivó la celada continuando 1. ..., **R4C**; 2. **T2D, P5R**;

3. D3C, pero a pesar de ello las blancas fueron imponiendo gradualmente su ventaja material.

Diagrama núm. 363

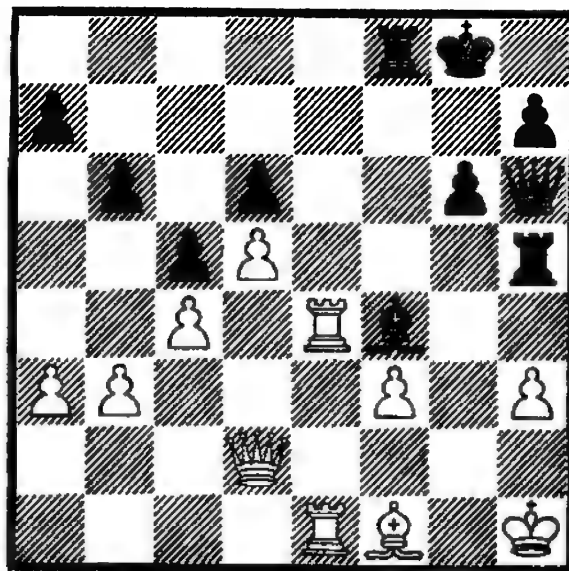


TARTAKOWER - TEICHMANN  
(Teplitz-Schonau, 1922)  
Juegan las blancas

El mismo Tartakower era un maestro de la celada. En la posición del diagrama número 363 tenía calidad de menos y buscó su salvación con la ingeniosa jugada 1. A3T!. Calculó que si las negras continuaban, para aumentar su ventaja material, 1. ..., T×PR, podía seguir 2. P×P, T×P?!; 3. C7R+, R2T; 4. C×T, T×A y el caballo quedaría prisionero. Pero entonces venía la jugada clave de la combinación 5. P6D, y después de 5. ..., D×C; 6. P7D, D1D; 7. D2R todavía podía vencer. Teichmann, conocido por su juego precavido, intuyó las intenciones de su rival y contestó 1. ..., P4A!; 2. P×P, P×P, valorizando finalmente su ventaja material para ganar.

Diagrama número 364: Las blancas jugaron 1. D2R!, permitiendo a su contrario entrar en una combinación al parecer decisiva: 1. ..., T×P+; 2. A×T, D×A+; 3. R1C, T4A. Pero en este punto seguiría

Diagrama núm. 364



RUBINSTEIN - SPIELMANN  
(Berlín, 1928)  
Juegan las blancas

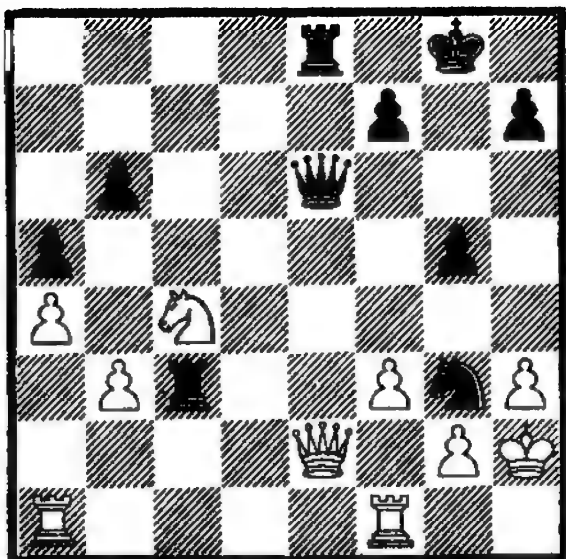
una bonita réplica, 4. T8R+, R2C; 5. D7R+, R3T; 6. D×PTR+!, R×P; 7. T1R7R+, R3T; 8. T8TR+, ganando. Spielmann contestó con exactitud 1. ..., A4R! llegando a vencer, dada la expuesta situación del rey blanco.

Hemos podido observar en los ejemplos precedentes la fundamental diferencia que existe entre la combinación y la celada. Mientras en la combinación correcta se logra el objetivo deseado, aún a pesar de la mejor defensa del adversario, en la celada se espera una respuesta inexacta para que surta efecto. Generalmente, se utiliza la celada como último recurso en posiciones de empate o claramente perdidas.

Diagrama número 365: Las blancas pierden calidad sin compensación alguna. No obstante, continuaron 1. D2D!, C×T+; 2. T×C, con la esperanza de que, ante la doble amenaza D×T y C×PC las negras llegaran a confundirse. Efectivamente, siguió 2. ..., T×PC (ganaba fácilmente 2. ..., D3A!); 3. T1R! (al parecer, las negras sólo habían calcu-



Diagrama núm. 365

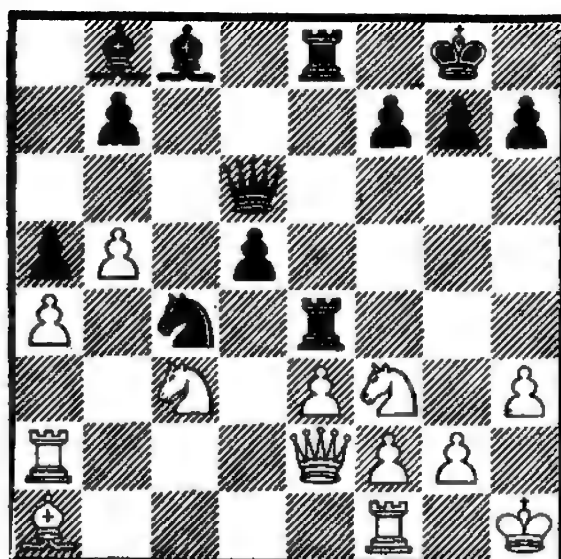


HROMADA - LOUMA  
(Campeonato de Bohemia, 1943)  
Juegan las blancas

lado 3.  $D \times PC+$  directamente), 3. ...,  $D \times T$ ; 4.  $D \times PC+$ ,  $R1A$ ; 5.  $D6T+$ , y la partida terminó con empate (5. ...,  $R2R??$ ; 6.  $D \times PD$  mate).

Diagrama número 366: Las negras jugaron 1. ...,  $T4T!$ , que amenaza 2. ...,  $A \times P$ . Las blancas, en tan grave situación, intentaron la última posibilidad y contestaron 2.  $T1D!$ ,  $A \times P$ ; 3.  $P3C!$ . Bogoljubov, que ya creía tener el punto en el bolsillo, no intuyó la celada y en vez de la res-

Diagrama núm. 366



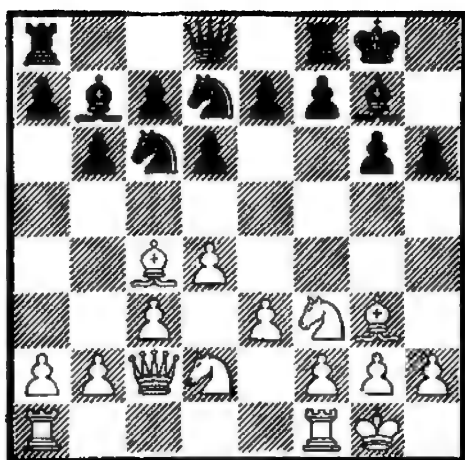
JOHNER - BOGOLJUBOV  
(Berna, 1932)  
Juegan las negras

puesta exacta 3. ...,  $T4T!$  siguió 3. ...,  $A5C?$ ; 4.  $C \times T!$  (4.  $P \times T?$ ,  $A \times C+$  y  $D7T+$ ), 4. ...,  $A \times D$ ; 5.  $T \times A$ . De pronto, las negras se encuentran ante las amenazas  $T \times P$  y  $C5A$ . Bogoljubov no apreció bien el peligro que corría y continuó 5. ...,  $C \times P$ , para si 6.  $P \times C$  contestar 6. ...,  $D \times P$ , ganando. Pero la respuesta de Johner fue 6.  $T \times P!$ , y después de 6. ...,  $D3R$ ; 7.  $T \times C$ , las blancas ganaron con facilidad.

## EJEMPLOS PRÁCTICOS PARA EL CAPÍTULO «ELEMENTOS PSICOLÓGICOS»

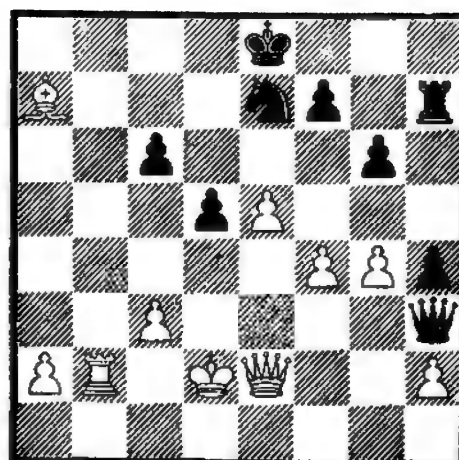
(Las soluciones en la página 301)

### II. CELADAS TACTICAS



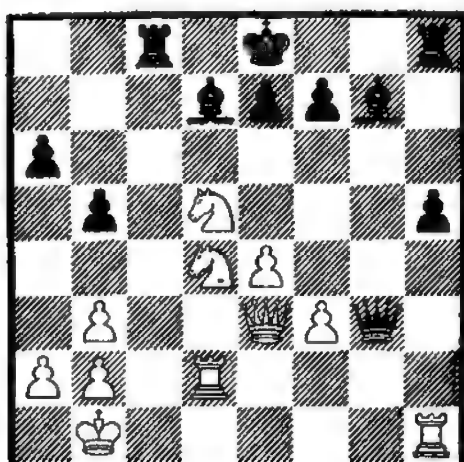
1

El peón 3CR negro está amenazado. Pero las negras jugaron 1. ..., P4R. ¿Por qué?



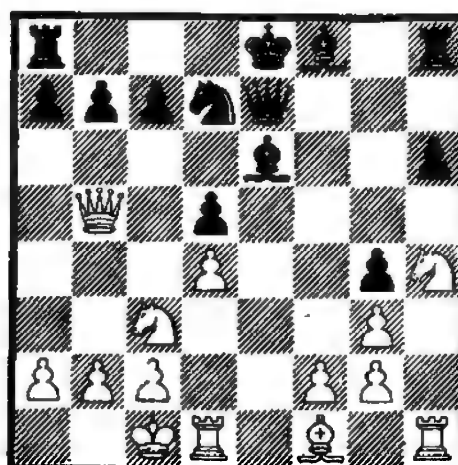
2

Las blancas jugaron 1. A2A. ¿Resultó buena esta jugada?



3

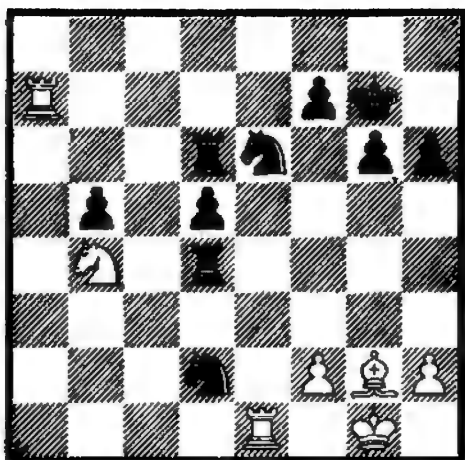
¿Pueden las negras jugar 1. ..., A6T?



4

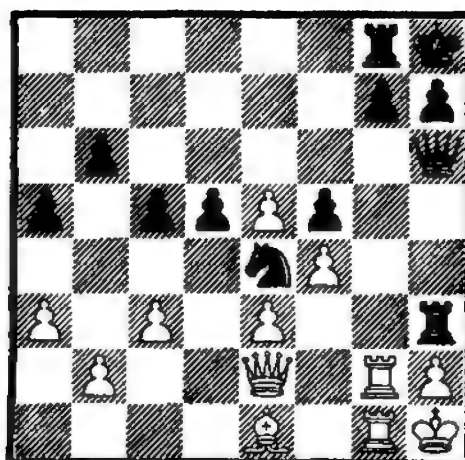
Las negras jugaron 1. ..., O-O-O. ¿Pueden las blancas ganar el PD amenazado?

5



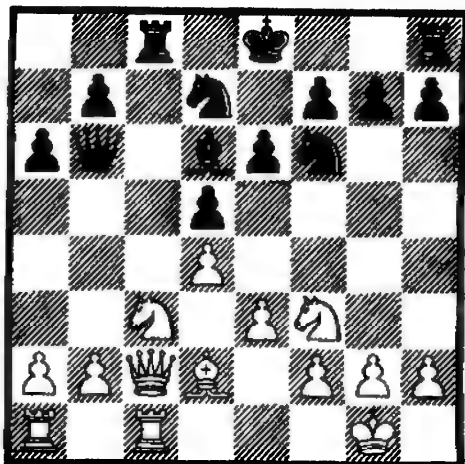
La última jugada de las negras ha sido C5A-7D. ¿Pueden las blancas capturar el PD contrario?

6



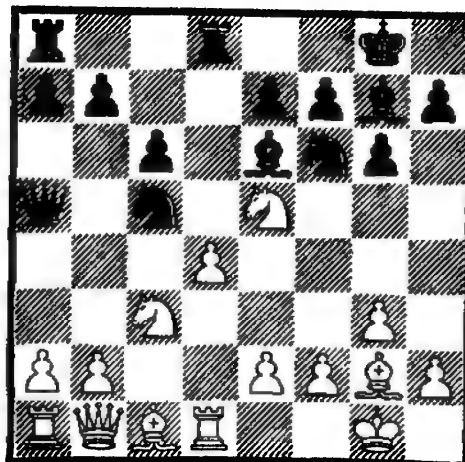
Las negras jugaron 1. ..., D3AD. ¿Qué sentido tiene esta jugada?

7



Las blancas jugaron 1. P4TD. ¿Pueden las negras contestar 1. ..., C5R?

8



Las negras jugaron 1. ..., A4A. ¿Es buena esta jugada?

## LA FANTASÍA CREADORA EN AJEDREZ

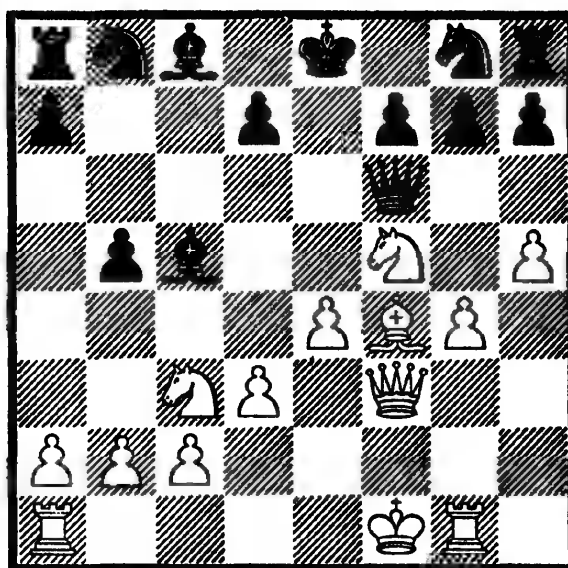
### I. EL ORIGEN DE LA COMBINACIÓN

Los aficionados que conocen superficialmente el ajedrez creen a menudo que el maestro que descubre combinaciones «diabólicas» sobre el tablero posee cualidades físicas y mentales especiales, que le permiten una fácil identificación con el mecanismo del juego. Es asimismo inexacta la suposición de que se nace predispuesto para la facilidad combinatoria ajedrecista. No hay duda que, como en otras actividades humanas, el talento natural influye favorablemente en gran medida en el estudio y formación del ajedrecista; pero la experiencia demuestra que, como en cualquier otra rama deportiva, el asiduo entrenamiento y la práctica constante es parte principal e importante para la formación del jugador de ajedrez.

En la partida se presentan constantemente combinaciones de base fundamental distinta. Algunas contienen giros que ya hemos analizado con anterioridad, y que el ajedrecista reconoce con facilidad. No hay duda de que hace muchos años el «rey ahogado» era considerado como una pequeña maravilla combinatoria, pero actualmente es un giro tan conocido que se produce con rareza y aun por causa de errores importantes. Ocurre lo mismo con otros tipos de combinaciones, como

por ejemplo los clásicos sacrificios de alfil en las casillas 2AR y 2TR.

*Diagrama núm. 367*



ANDERSSSEN - KIESSERITZKY

(Londres, 1851)

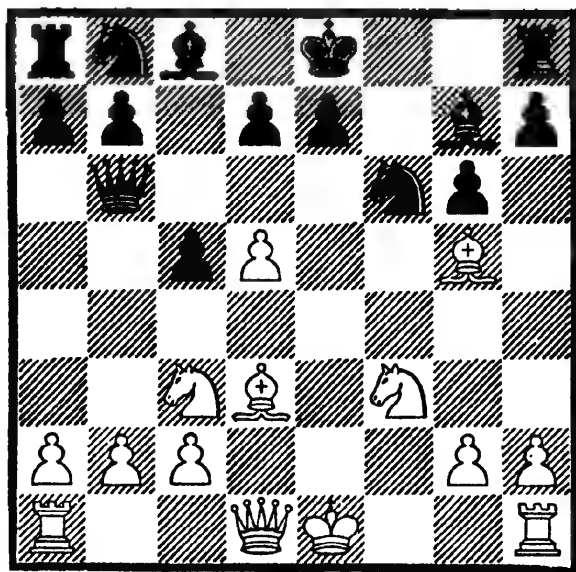
Juegan las blancas

En el diagrama número 367 podemos observar una posición a que se llegó en la partida Anderssen-Kieseritzky, conocida por «la inmortal», en la que siguió 1. C5CD!, D×P; 2. A6D!, D×T+; 3. R2R, A×T? (no 3. ..., D×T; 4. C×PC, R1D; 5. A7A mate, pero contra 3. ..., D7C!, las

blancas **no** tendrían más solución que conformarse con tablas por jaque perpetuo, toda vez que se amenaza 4. ..., D×PA+; 5. R1A, D8A+; 6. R2R, D7A+, etc.); 4. **P5R!** (ahora ya no hay defensa contra la amenaza de mate, que no se puede evitar ni sacrificando la dama), 4. ..., **C3T**, y las blancas anunciaron mate en tres jugadas: 5. **C×P+**, **R1D**; 6. **D6A+**, **C×D**; 7. **A7R**, mate.

Con este análisis no pretendo minimizar la inmortal partida de Anderssen, ni tampoco entender cómo se le ocurrió sacrificar tan valientemente las dos torres. Tan sólo quiero destacar el hecho interesante de que una vez fue ampliamente divulgada la partida por todo el mundo ajedrecista, florecieron infinidad de otras partidas con temas parecidos. Como demostración siguen dos ejemplos.

*Diagrama núm. 368*

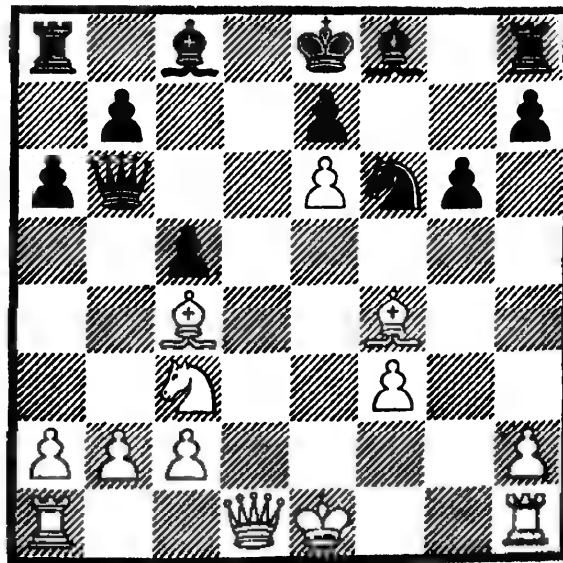


RETI - EUWE  
(Match 1920)  
Juegan las blancas

Diagrama número 368: Reti jugó 1. **D2D!**, y después de 1. ..., **D×P?**; 2. **T1CD**, **C×P!**? ganó poniendo en práctica la combinación de Anderssen: 3. **C×C!**, **D×T+**; 4. **R2A**, **D×T** (era mejor renunciar a la segunda torre, pero después de 4. ..., **D×PT**;

5. **A×PR**, **D×C**; 6. **A×PC+**, **P×A**; 7. **D×D**, **R×A**; 8. **T1R+**, las blancas también tendrían ataque ganador); 5. **A×PR**, **P3D**; 6. **A×P**, **C3A**; 7. **A5C!**, **A2D**; 8. **A×C**, **P×A**; 9. **D2R+**, y las negras abandonaron (9. ..., **R1D**; 10. **A7R+**, **R1A**; 11. **D6T+**, **R1C**; 12. **A6D** mate; o bien 9. ..., **R2A**; 10. **C5C+**, **R1C**; 11. **C7R+**, **R1A**; 12. **C×PC+**, **R1C**; 13. **D4A**, etc.).

*Diagrama núm. 369*



ALEKHINE - LOEWENFISCH  
(San Petersburgo, 1912)  
Juegan las blancas

Diagrama número 369: 1. **D2R**, **D×PC**; 2. **C5C!!**, **D×T+** (o bien 2. ..., **P×C**; 3. **A×P+**, **R1D**; 4. **T1D+**, **A2D**; 5. **A5R**, **D4C+**; 6. **P3A**, **D4T**; 7. **A×C**, **P×A**; 8. **T×A+**, ganando); 3. **R2A**, **D×T**; 4. **C7A+**, **R1D**; 5. **D2D+**, **A2D**; 6. **P×A**, y las negras abandonaron. No hay defensa contra la amenaza **C6R+**.

Descubrir una combinación como las calificadas en el pasado siglo de producto maravilloso de la fantasía creadora, no es hoy patrimonio exclusivo de los grandes maestros. Es suficiente conocer los giros típicos que se han producido ya con anterioridad.

En uno de mis primeros torneos, contando 16 años de edad, jugué la

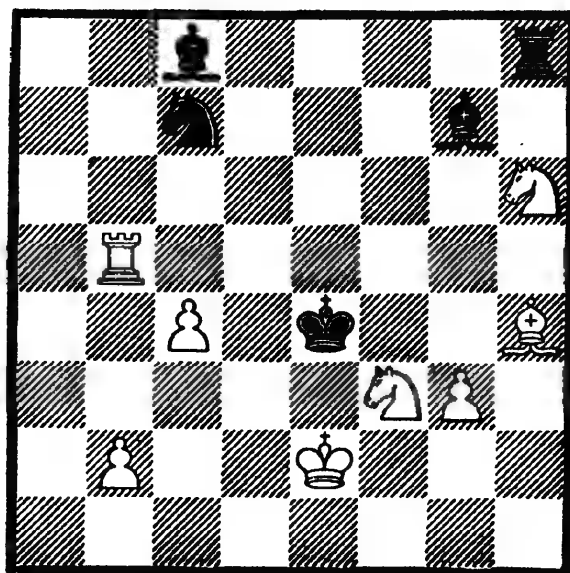
siguiente partida: Defensa Francesa PACHMAN - ECKERT (Cista, 1940): 1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, C3AR; 4. A5CR, A2R; 5. P5R, CR2D; 6. P4TR, A×A; 7. P×A, D×P; 8. C3T, D3T?; 9. D4C, P3CR; 10. A3D, P4AD; 11. C5CD, R1D; 12. C5C!, D×T+ (12. ..., D2C, D1A; 13. D×PR); 13. R2R, D×T (13. ..., D4T; 14. D×D, P×D; 15. C7A+, R2R; 16. C×T, C3T; 17. A×P, etc.); 14. C×PA+, R2R; 15. D5C+!, R×C; 16. C6D+, R2C; 17. D7R+, R3T; 18. C7A+, R2C; 19. C5C+, R3T; 20. C×PR, C3AR; 21. D7C+, R4T; 22. A×P+, y las negras abandonaron (22. ..., P×A; 23. D×T+, R5C; 24. D3T mate, o bien 22. ..., R5C; 23. A3D+, y mate a la siguiente).

Recuerdo que en esta partida no llegué a consumir una hora del tiempo de reflexión. ¡Quién no habrá tenido ocasión de aplicar, en su juventud, la famosa combinación de Anderssen!

En la conducción de variantes y combinaciones con giros conocidos es necesario el conocimiento y cálculo exacto de los mismos. Por otra parte, es útil tener cierta experiencia en problemas y finales compuestos. Muchos ajedrecistas creen que no tienen aplicación en la práctica de la partida, y ello es equivocado, toda vez que su estudio y análisis facilita la correcta conducción de finales y variantes tácticas.

En el diagrama número 370 reproducimos la posición de un problema de Novotny, cuyo tema (intercepción de líneas) se ha presentado en innumerables partidas. Después de 1. T5AR! se amenaza mate (2. T4AR) y no valdría 1. ..., A×T por 2. C7A, con la doble amenaza 3. C6D y 3. C5C mate. La mejor defensa es 1. ..., T1A, pero después de la jugada temática 2. A6A!, las negras no pueden impedir el mate inmediato, tanto si capturan este alfil con la torre como con el alfil propio (2. ..., T×A; 3. T5R mate, y 2. ..., A×A; 3. T4A, mate).

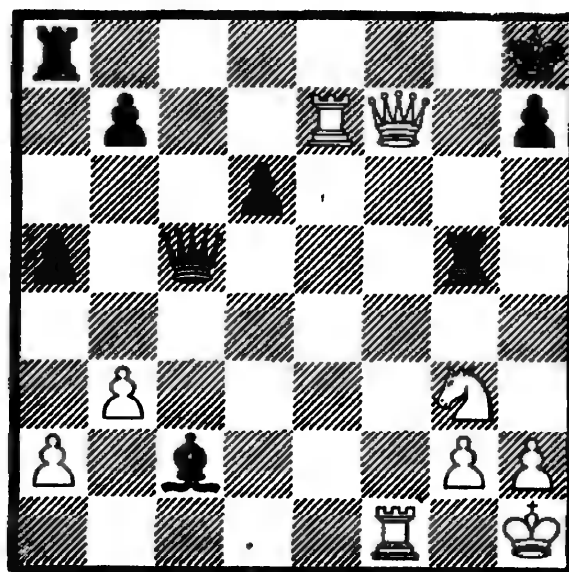
Diagrama núm. 370



A. NOVOTNY  
(Leipziger II. Zeitung, 1854)  
Mate en tres jugadas

Veamos tres ejemplos de este tipo de intercepción de líneas en otras tantas partidas distintas.

Diagrama núm. 371

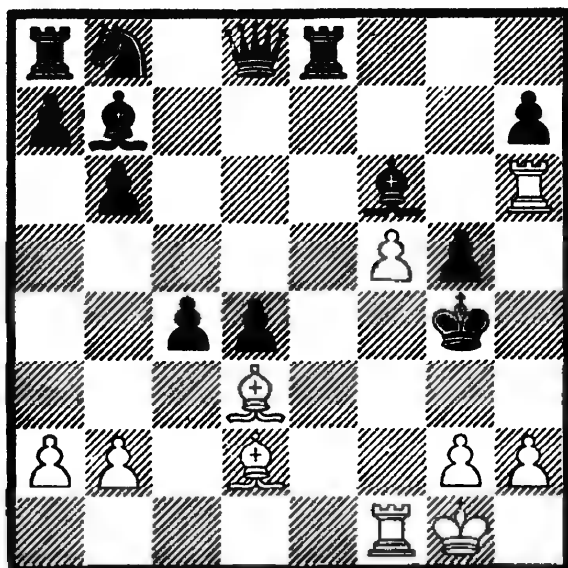


KOHLER - STEGER  
(Munich, 1938)  
Juegan las blancas

Diagrama número 371: 1. C5A!, A×C; 2. D6A+, R1C; 3. D×T+, A3C; 4. D6A, y las negras abandonaron.



Diagrama núm. 372

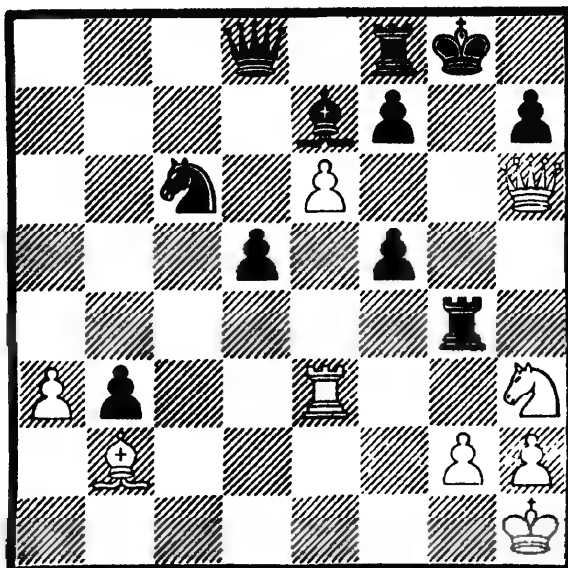


H. JOHNER - P. JOHNER  
(1905)

Juegan las blancas

Diagrama número 372: 1. A4R!, y las negras abandonaron (1. ..., A×A; 2. P3T+, R6C; 3. A1R mate, o bien 1. ..., T×A; 2. P3T+, R6C; 3. T3A mate).

Diagrama núm. 373



POLLOCK - LEE  
(1894)

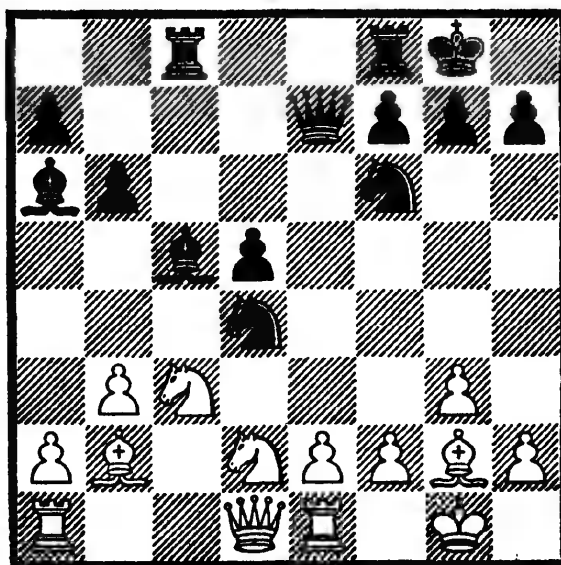
Juegan las blancas

Diagrama número 373: 1. C5C!, las negras se rindieron. Si 1. ..., A×C;

2. D7C mate (intercepción de la torre) y si 1. ..., T×C; 2. T3T, con mate en dos jugadas (intercepción del alfil).

Aparte de las combinaciones «tipo», conocidas y experimentadas, se presentan a veces otras con nuevas y originales ideas. Ante ellas el jugador debe utilizar su capacidad técnica y propia fantasía combinatoria, empleando sus conocimientos y enjuiciando adecuadamente la posición.

Diagrama núm. 374



UHLMANN - SMISLOV  
Juegan las negras

En la posición que refleja el diagrama número 374 Smislov ganó de manera brillante y original jugando 1. ..., C7A!. ¿Cómo concibió que esta jugada era posible? Sólo valorizando exactamente la posición. Es evidente que el punto 2AR de las blancas constituye una debilidad. Pero no lo es menos que después de jugar P3R las blancas reforzarían la diagonal que domina el alfil de rey negro, desapareciendo la presión sobre dicho punto. La segunda parte del razonamiento de Smislov debió ser más o menos como sigue: Si el caballo que se halla en 5D se encontrara en otra casilla, tal vez la 5CD, sería posible una ya conocida combinación (1. ..., A×PA+; 2. R×A,

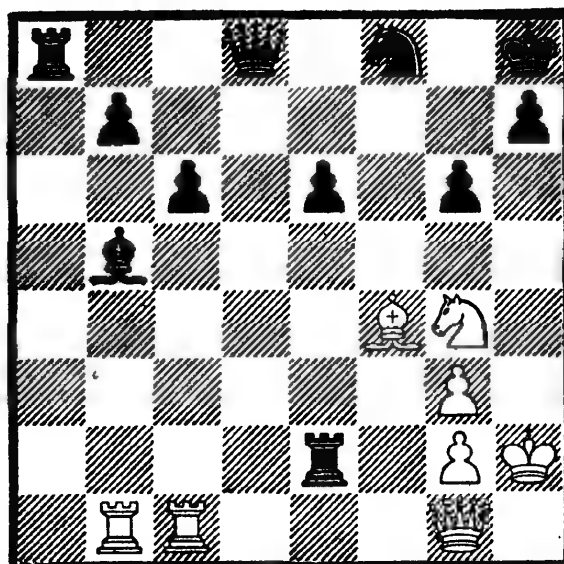
C5C+, y ahora no valen 3. R1A por 3. ..., C6R+, ni 3. R1C por 3. ..., D6R+; ni tampoco 3. R3A, aunque esta última posibilidad no es preciso precalcularla con detalle dada la gravísima exposición de peligro que correría el rey blanco). Por consiguiente, se trata sólo de ganar el tiempo indispensable para despejar la diagonal del alfil negro, y ello se consigue con la jugada 1. ..., C7A. Naturalmente, se sacrifican dos piezas en vez de una, pero como el caballo 3AD quedaría clavado, con P5D se logra la necesaria recuperación. Con ello termina el proceso mental del maestro en ajedrez. El resto se resuelve con precisión de maniobra sobre el tablero.

Naturalmente, en este caso debe contarse lo que ocurriría si las blancas, después de 2. D×C, A×PA+ rechazan el segundo sacrificio, o sea continuando 3. R1T, A×T; 4. T×A, P5D; las negras quedarían con calidad de ventaja. Por ello es obligado 3. R×A, C5C+. Ya hemos hablado de las respuestas 4. R1A y 4. R1C. Si 4. R3A, es fácil para Smislov ver que 4. ..., D3A+; 5. R×C, T5A+; 6. C×T, A1A+ da mate seguido. En la partida, Uhlmann respondió 2. T1AR, y después de 2. ..., C×T; 3. D×C, TR1D; 4. A3A, A6T, abandonó.

En los tres diagramas siguientes veremos ejemplos cuyo motivo principal es menos difícil de encontrar.

Diagrama número 375: Es claro que si las blancas se apoderan de la gran diagonal negra dando jaque con el alfil o la dama, la partida termina (1. ..., R1C; 2. C6T mate). No sería bueno en seguida 1. A5R+ a causa de 1. ..., T×A, y las negras tendrían tres peones a cambio de la calidad. Pero existe la posibilidad de obtener el dominio de la gran diagonal negra a costa del sacrificio de material: 1. T×A!, P×T; 2. T8A!! (no es posible 2. ..., T×T por 3. D1T+, P4R; 4. A×P+, ni 2. ..., D×T a causa de 3. D4D+). Las negras se

Diagrama núm. 375



V. TIETZ - M. JUDD

(Carlsbad, 1898)

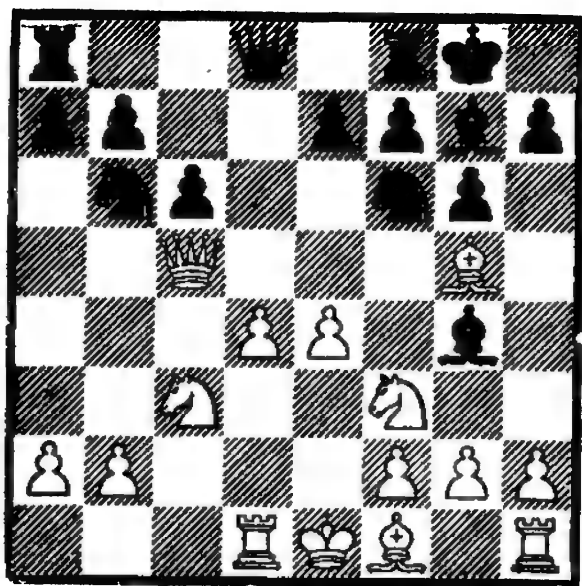
Juegan las blancas

defienden contraatacando, 2. ..., D4D!, pero se presenta una nueva configuración de mate: 3. D1TD+! (3. ..., T×D; 4. T×C+, R2C; 5. A6T mate), 3. ..., P4R; 4. A×P+, D×A!? (si 4. ..., T×A, gana la sencilla jugada 5. T×T); 5. T×C+ (la última fineza, intentando el desplazamiento de la torre negra. No hubiera sido bueno 5. D×D+, T×D; 6. T×T, T4AR); 5. ..., R2C; 6. T7A+ (era suficiente la sencilla 6. D×D+, T×D; 7. T×T, pero la jugada del texto es más rápida), 6. ..., R×T; 7. C×D+. Las negras abandonaron.

Diagrama número 376: Resalta a primera vista la desfavorable situación de la dama blanca, que sugiere la posibilidad de jugar por las negras C×P, si se logra desviar la vigilancia del caballo 3AD defensor. Refuerza la idea el hecho de que el desarrollo blanco se encuentra todavía bastante retrasado. Por ello, las negras jugaron 1. ..., C5T!. La aceptación del sacrificio, 2. C×C, C×P, daría lugar a variantes interesantes:

a) 3. A×P, C×D; 4. A×D, C×C; 5. A5CR (5. A7R, TR1R), 5. ..., A×C;

Diagrama núm. 376



BYRNE - FISCHER  
(Nueva York, 1956)  
Juegan las negras

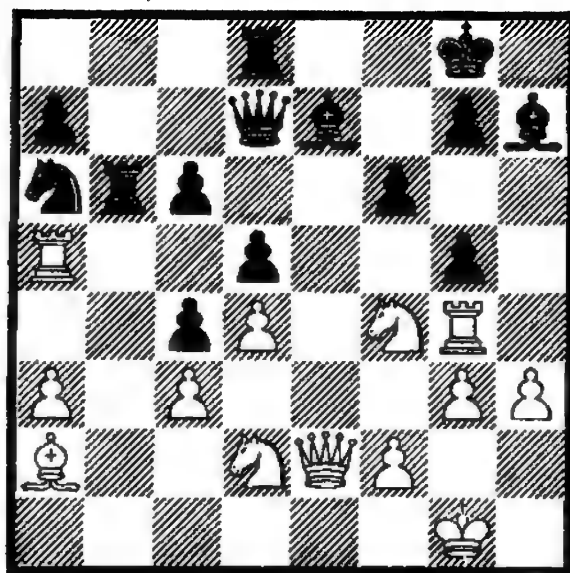
6.  $P \times A$ ,  $C \times P$ , y las negras quedan con un peón de ventaja.

b) 3.  $D \times PR$ ,  $D4T+$  (es mejor que la recuperación de la pieza con 3. ...,  $D \times D$ ; 4.  $A \times D$ ,  $TR1R$ ); 4.  $P4C$ ,  $D \times C$ ; 5.  $D \times C$ ,  $TR1R$ , ganando.

c) 3.  $D4C$ ,  $C \times A$ ; 4.  $C \times C$ ,  $A \times T$ ; 5.  $R \times A$ ,  $A \times P$ , con ventaja para las negras, dada la expuesta situación del rey blanco.

En la partida las blancas respondieron 2.  $D3T$ , y siguió 2. ...,  $C \times C$ ; 3.  $P \times C$ , quedando, al parecer, el PR blanco defendido indirectamente (3. ...,  $C \times P$ ; 4.  $A \times P$ ). Continuó, no obstante, 3. ...,  $C \times P!$ ; 4.  $A \times P$ ,  $D3C$ ; 5.  $A4A$  (o bien 5.  $A \times T$ ,  $A \times A$ ; 6.  $D3C$ ,  $C \times PAD$ ; 7.  $D \times D$ ,  $P \times D$ , y las negras tendrían decisiva ventaja, a pesar de la calidad de menos), 5. ...,  $C \times PAD!$ ; 6.  $A5A$ ,  $TR1R+$ ; 7.  $R1A$ ,  $A3R$  (nueva combinación, basada en el motivo del «molino»); 8.  $A \times D$  (no valdría 8.  $A \times A$  por 8. ...,  $D4C+$ , ni tampoco 8.  $D \times C$ , a causa de 8. ...,  $D \times A$ ), 8. ...,  $A \times A+$ ; 9.  $R1C$ ,  $C7R+$ ; 10.  $R1A$ ,  $C \times P+$ ; 11.  $R1C$ ,  $C7R+$ ; 12.  $R1A$ ,  $C6A+$ ; 13.  $R1C$ ,  $P \times A$ ; 14.  $D4C$ ,  $T5T$ ; 15.  $D \times P$ ,  $C \times T$ , y las negras ganaron.

Diagrama núm. 377



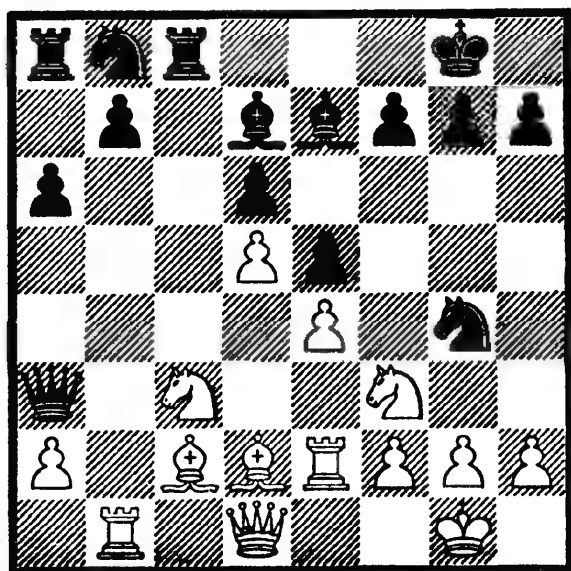
DURAS - N. N.  
(Praga, 1902)  
Juegan las blancas

Diagrama número 377: La situación del rey negro posibilita la apertura de la diagonal  $2TD-8CR$ , muy prometedora: 1.  $C \times PA$ ,  $PD \times C$  (1. ...,  $PC \times C$ ; 2.  $C \times T$ ,  $P \times C$ ; 3.  $T \times C$ ); 2.  $D \times P+$ ,  $R1T$ ; 3.  $T4TR!!$  (para abrir una línea de ataque a la torre propia situada en  $5TD$ . Si 3. ...,  $P \times C$  sigue 4.  $T \times A+$ ,  $R \times T$ ; 5.  $T5T+$ ,  $R3C$ ; 6.  $D7A$  mate, y si 3. ...,  $P3C$ , entonces 4.  $T \times A+$ ,  $R \times T$ ; 5.  $D7A+$ ), 3. ...,  $P \times T$ ; 4.  $T5T$  (amenaza 5.  $C6C$  mate. Si 4. ...,  $D4D$ , sigue 5.  $C6C+$ ,  $R1C$ ; 6.  $C \times A+$ ,  $R1C$ ; 7.  $C \times D$ , ganando las blancas fácilmente), 4. ...,  $D1R$ ; 5.  $D8C+$ ,  $D \times D$ ; 6.  $C6C$ , mate.

En las combinaciones que precisan no sólo el cálculo de jugadas aisladas, sino también de todo el motivo fundamental de la posición, se requiere una notable fantasía creadora. Podríamos calificar su realización como máximo exponente de la táctica ajedrecística.

Diagrama número 378: Las blancas sacrificaron unas jugadas antes su PCD a fin de obtener el dominio de la columna abierta. En la posición del diagrama, y para intensifi-

Diagrama núm. 378



KERES - RAUD

(Pernau, 1937)

Juegan las blancas

car el ataque, cedieron dos piezas menores a cambio de una torre: 1.  $T \times P!$ ,  $T \times C$ ; 2.  $A \times T$ ,  $D \times A$ ; 3.  $D1C$ . El curso posterior de la partida demuestra que Keres tuvo que calcular distintas y difíciles variantes antes de iniciar esta combinación. Por ejemplo, las negras podían haber continuado ahora 3. ...,  $D1A$ , a la que hubiera seguido 4.  $A3D$  (amenaza  $T2R2C$ ), 4. ...,  $D1R$ ; 5.  $T2R2C$ ,  $A4CD$ ; 6.  $A \times A$ ,  $P \times A$ ; 7.  $T2C \times P$ ,  $C3T$ ; 8.  $T5C6C$ , y las blancas estarían mejor, a pesar de su desventaja material, por el activo juego de sus piezas fuertes. En la partida siguió 3. ...,  $A4C!$ ?; 4.  $T \times AR!$ ,  $R1A$ ; 5.  $T7C$ ,  $A \times T$ , y parece que para las negras haya pasado lo peor, toda vez que si 6.  $T \times C+$ ,  $T \times T$ ; 7.  $D \times T+$ ,  $R2R$ ; 8.  $D7C+$ ,  $R3A$ , el rey blanco quedaría peligrosamente expuesto (por ejemplo, si 9.  $D3C$  sigue 9. ...,  $D4A$ ). Pero Keres tenía en reserva una magnífica respuesta: 6.  $D6C!!$ . Las negras pueden cubrir la amenaza de mate de dos maneras distintas, pero ambas insuficientes, según demuestran las variantes siguientes, ya previstas por Keres al iniciar la

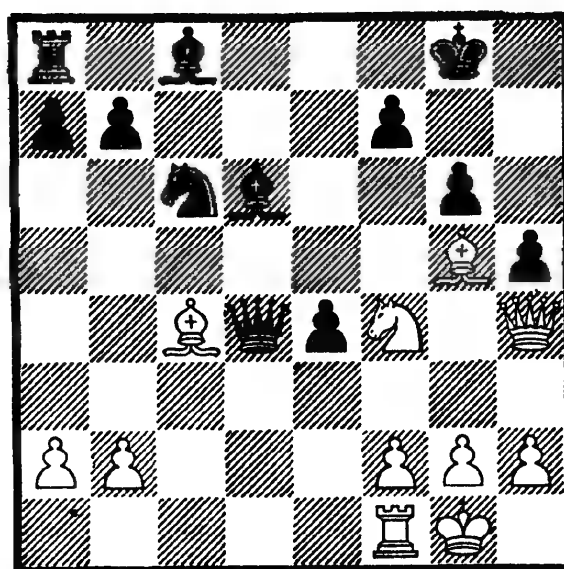
combinación con su primera jugada 1.  $T \times P!$ :

a) 6. ...,  $P3C$ ; 7.  $D8D+$ ,  $R2C$ ; 8.  $T \times P+$ !,  $R \times T$ ; 9.  $C5C+$ ,  $R2C$ ; 10.  $C6R+$ ,  $R3T$ ; 11.  $D5C$  mate.

b) 6. ...,  $D1A$ ; 7.  $T7A$ ,  $D1R$ ; 8.  $C5C$ ,  $C3T$ ; 9.  $D \times PD+$ ,  $R1C$ ; 10.  $D \times PR$ , ganando (10. ...,  $D1A$ ; 11.  $C6R!$ ,  $P \times C$ ; 12.  $D \times PR+$ ,  $C2A$ ; 13.  $T8A$ , etc.).

Con su respuesta, las negras renunciaron prácticamente a todo contrajuego, y después de 6. ...,  $C3AD$ ; 7.  $D7A$ ,  $C3T$ ; 8.  $D \times PD+$ ,  $R1C$ ; 9.  $P \times C$ , la lucha queda prácticamente decidida. Siguió todavía 9. ...,  $R1T$ ; 10.  $T8C+$ ,  $T \times T$ ; 11.  $D \times T+$ ,  $C1C$ ; 12.  $P7A$ ,  $A4C$ ; 13.  $D8D$ ,  $D \times A$ ; 14.  $R1T!$ ,  $P3A$ ; 15.  $P8A=D$ ,  $D8C+$ ; 16.  $C1C$ ,  $D+PT$ ; 17.  $D8A$ , y las negras finalmente abandonaron.

Diagrama núm. 379



PILNIK - NAJDORF

(Mar de Plata, 1942)

Juegan las blancas

Diagrama número 379: El motivo principal de las blancas (demolición del enroque negro) es evidente, pero la combinación contiene numerosos y difíciles giros tácticos, poco previsibles en su totalidad: 1.  $C \times PT$ ,  $P \times C$  (1. ...,  $D \times A$ ; 2.  $C6A+$  y mate en dos jugadas); 2.  $A6A!$ ,  $D4A$  (2. ...,

D×A; 3. D×PT); 3. **T1D!!**. Esta «tranquila» jugada es la «punta» principal de la combinación iniciada con el sacrificio del caballo. Además de la continuación que las negras eligieron, podrían producirse las siguientes variantes:

a) 3. ..., A3R; 4. T5D!, A×T; 5. D×PT; o bien 4. ..., D×A; 5. D5C+, R1A; 6. T×A, ganando.

b) 3. ..., C2R; 4. T5D!, D×A; 5. D5C+, R1A; 6. T×A; o bien 5. ...,

C3C; 6. D6T, A1A; 7. T8D, etc.

c) 3. ..., A2R; 4. T5D, A×A; 5. D3C+, etc.

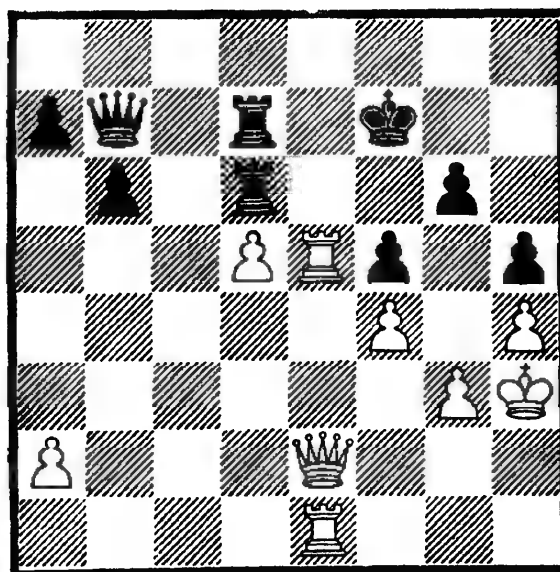
En la partida siguió 3. ..., R1A; 4. **F4CD** (el conocido sacrificio de desviación), 4. ..., C×P; 5. D3C!!, A5C; 6. T×A, C6D (6. ..., D×A; 7. D4A); 7. A×C, D8A+; 8. A1A, T1A; 9. P3TR!, D×A+; 10. R2T, D8AD; 11. P×A, P×P; 12. D×P, D3T+; 13. R3C, T6A+; 14. P3A. Las negras abandonaron.

## II. APRECIO INSTINTIVO DE LA COMPLICACIÓN

No siempre se pueden calcular exactamente los giros tácticos que se presentan. En el curso del juego se producen a veces posiciones tan complicadas que su análisis sobre el tablero resulta difícilísimo. Se han dado casos de partidas que, después de transcurridos varios años, los comentaristas no han aclarado con exactitud la corrección o fallo de sus combinaciones. Por esta causa, las diversas apreciaciones respecto a una posición complicada deben exponerse en forma subjetiva. Ello no afecta sólo al juego en sí (el enjuiciamiento de los optimistas y de los pesimistas en una misma posición difiere constantemente), sino también a cualidades personales de los actores, y depende además de algunos factores psicológicos. La desconfianza en los propios cálculos puede acarrear serios desencantos, pero de todas maneras no se puede prescindir de cierta sensación intuitiva que en muchos casos se percibe ante cualquier tipo de complicación.

Diagrama número 380: Las blancas pueden proteger su PD jugando 1. T1D (1. ..., T×P; 2. D4A), pero en este caso sus posibilidades de ganar quedarían muy reducidas. Por esta causa discurrieron una interesante complicación, que comprende el sacrificio de una torre a cambio

Diagrama num. 380



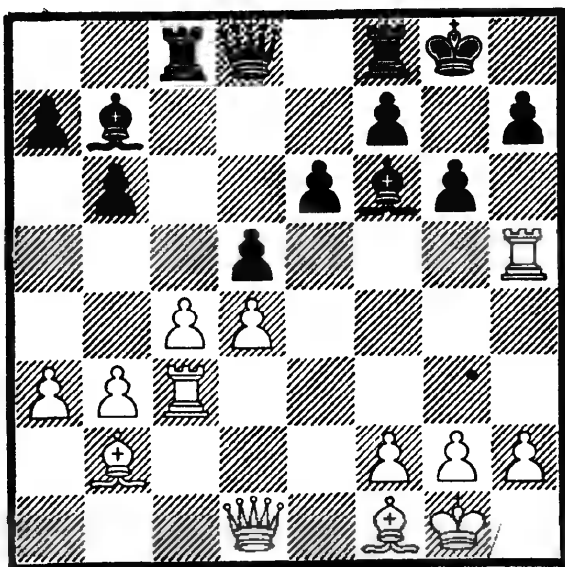
BERNSTEIN - STAEHELIN

Juegan las blancas

de tres peones y debilitación de la protección del rey contrario. Bernstein no tenía la completa seguridad de que tal plan fuera correcto, pero intuyó que en el peor de los casos, la expuesta situación del rey contrario permitiría lograr el empate por jaque perpetuo. En una combinación de sacrificio es muy importante tener la convicción de que se obtendrá el empate, por lo menos. Además de que el riesgo resulta disminuido, anima a entrar en la difícil lucha, aun a pesar de no poder cal-

cular exactamente sus diversas variantes. En la partida que nos ocupa siguió 1.  $T \times P + !$ ,  $P \times T$ ; 2.  $D \times P +$ ,  $R2C$ ; 3.  $T8R!$  (amenaza mate en tres jugadas: 4.  $D8T +$ ,  $R2A$ ; 5.  $T8AR +$ , etcétera), 3. ...,  $T3T$ ; 4.  $D5C +$ ,  $T3C$ ; 5.  $D \times P$ . Probablemente, terminaba aquí el cálculo previo de Bernstein. A cambio de la torre había conseguido tres fuertes peones libres y unidos, y amenaza además mate en dos jugadas. Las negras se defendieron muy bien: 5. ...,  $T2AR!$ ; 6.  $D5R +$ ,  $T3C3A$ ; 7.  $T6R!$  (amenaza  $D5C +$ ), 7. ...,  $D1A!$ ; 8.  $P5T$ ,  $R2T$ ; 9.  $D4R +$ ,  $R3T$ ; 10.  $P4C$ ,  $D6A +$ ; 11.  $R4T$ ,  $R2C$ ; 12.  $P5A$ ,  $D7D!$ ; 13.  $D5R$ ,  $D7AR +$ ; 14.  $R5C$ ,  $D7D +$ ; 15.  $D4A!$ ,  $D6A!$  (el alud de peones blancos sería decisivo caso de cambiar las damas); 16.  $R4T$ ,  $D8T$ ; 17.  $D3R$ ,  $D8T +$ ; 18.  $R3C$  (18.  $R5C$ ,  $D8T!$ ), 18. ...,  $D8T$ ; 19.  $T8R$ , y después de 19. ...,  $T1A!$ ; 20.  $P6T +$ ,  $R1T$ , la partida todavía no estaría decidida. Pero las negras cometieron aquí un error decisivo: 19. ...,  $R2T?$ ; 20.  $P5C$ ,  $T1A$ ; 21.  $T7R +$ ,  $R1T$ ; 22.  $P \times T$ ,  $T \times P$ ; 23.  $T7AD$ , y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 381



KERES - SMISLOV  
(Torneo Candidatos, 1953)  
Juegan las blancas

Diagrama número 381: Las blancas jugaron 1.  $T3A3T$ . Terminada la partida, Smislov se expresó como sigue: «Consideré detenidamente la captura de la torre, toda vez que no acertaba a ver ningún camino a favor de las blancas para ganar». Esta manifestación aclara la interesante situación psicológica. La jugada 1.  $T3A3T!$  fue efectuada por Keres sin grandes análisis previos, en la convicción de que las negras no pueden capturar la torre sin sufrir un ataque decisivo. Por los mismos motivos Smislov terminó por rechazar el obsequio. El posterior análisis de la partida demuestra que la intuición de ambos maestros no falló. Después de 1. ...,  $P \times T$ ; 2.  $D \times P$ ,  $T1R$ ; 3.  $P4T!$ , las blancas tendrían un ataque peligroso. Si por ejemplo, 3. ...,  $P \times P$ , entonces 4.  $D \times PT +$ ,  $R1A$ ; 5.  $A3T +$ ,  $T2R$ ; 6.  $T3C$ . Y en caso de querer impedir la entrada del alfil jugando 3. ...,  $D3D$ , seguiría 4.  $P5A!$ , presentándose las siguientes variantes:

a) 4. ...,  $P \times P$ ; 5.  $D6T!$ ,  $A2C$ ; 6.  $D \times PT +$ ,  $R1A$ ; 7.  $P \times P$ , ganando.

b) 4. ...,  $D1D$ ; 5.  $P6A$  (gana un tiempo importante para liberar la diagonal), 5. ...,  $T \times P$ ; 6.  $A3T$ ,  $T3D$ ; 7.  $D6T!$  y 8.  $A3D$ ; o bien 7. ...,  $P4R$ ; 8.  $D \times PT +$ ,  $R1A$ ; 9.  $D6T +$ ,  $R2R$ ; 10.  $P \times P$ ,  $A \times P$ ; 11.  $T3R$ ,  $P3A$ ; 12.  $P4A$ , etcétera.

c) 4. ...,  $D5A$ ; 5.  $T3AR$ ,  $D4C$ ; 6.  $T3C$ ,  $D \times T$ ; 7.  $PT \times D$ ,  $P \times P$ ; 8.  $A3D$ ,  $A \times P$ ; 9.  $D \times PT +$ ,  $R1A$ ; 10.  $A \times A$ ,  $P \times A$ ; 11.  $D8T +$ ,  $R2R$ ; 12.  $D \times P$ , con ventaja para las blancas.

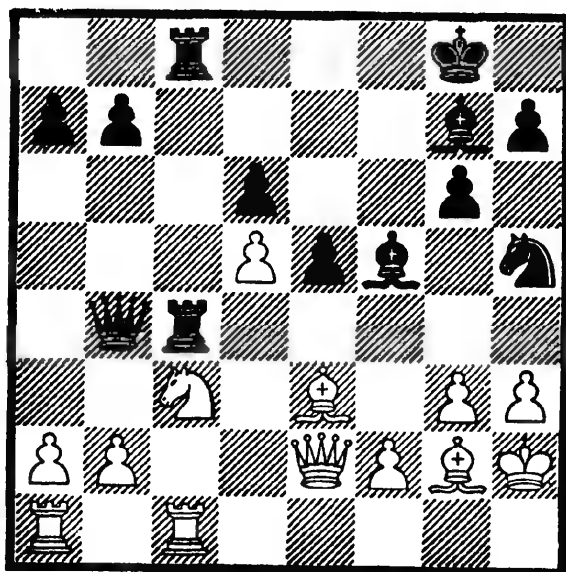
En la partida, Smislov adoptó la activa defensa 1. ...,  $P \times P!$ . Este cambio facilita la labor de las negras. No valdría 2.  $P \times P?$ ,  $P \times T$ ; 3.  $D \times P$ ,  $A5R$ , y las negras ganarían. La respuesta exacta era 2.  $D4C!$ ,  $P6A$ ; 3.  $A \times P$ ,  $T \times A$ ; 4.  $T \times T$ ,  $D \times P$ ; 5.  $D \times D$ ,  $A \times D$ ; 6.  $T7A$ ,  $P \times T$ ; 7.  $T \times A$ , con un final nivelado. Pero de nuevo se produjo el conocido caso de que el atacante raramente reconoce cuándo su ofensiva no puede prosperar y debe emprender la retirada. Keres sobre-



valoró su posición, y después de 2. T×P?, P6A!; 3. D1A, D×P!; 4. D6T, TR1D; 5. A1A, A2C; 6. D5C, D3A; 7. D4C, P7A; 8. A2R, T5D; 9. P4A, T8D+; 10. A×T, D5D+, tuvo que abandonar.

El desarrollo de una combinación instintiva es a veces tan complicado que los propios comentaristas difícilmente llegan a ponerse de acuerdo.

Diagrama núm. 382



BOTWINNIK - TAL

(Match para el Campeonato Mundial,  
Moscú, 1960)

Fue muy discutida una posición a que se llegó en la sexta partida del match Botvinnik-Tal por el Campeonato del Mundo en 1960 (véase el diagrama núm. 382). En dicha posición Tal jugó 1. ..., C5A!?. Como demostró el curso posterior de la partida, este sacrificio no corresponde al cálculo exacto de variantes concretas. Es evidente que Tal creyó obtener a cambio del caballo mayor efectividad de sus piezas, debilitando al mismo tiempo el enroque contrario. Siguió 2. P×C, P×P; 3. A2D. Pero el vencedor de la partida tam-

poco calculó con seguridad todas sus posibilidades. La respuesta exacta era 3. ..., A4R, para contestar a 4. P3A con 4. ..., D×P, logrando fuerte ataque. En la partida siguió 3. ..., D×P?; 4. T1T1C!, P6A (4. ..., A×T; 5. T×A, D7A; 6. A4R!), dando ocasión a Botvinnik para alcanzar ventaja (5. A×P!, A4R+; 6. R2C, A×T; 7. T×A, D7A; 8. A4R, T×A; 9. C×T, D×T; 10. C×P, con contraataque decisivo), pero la complicada posición fue también para él «una nuez demasiado dura». Después de 5. T×D?, P×D; 6. T3C, T5D; 7. A1R, A4R+; 8. R1C, A5A, perdió rápidamente.

Para responder a 2. ..., P×P, Botvinnik tenía mejor: 3. P3TD, D6C; 4. A×PT. Esta posición crítica en la combinación de Tal ha sido motivo de algunas polémicas hasta hace poco tiempo. Considerando 4. ..., A4R como la mejor respuesta de las negras se han indicado tres variantes principales, en dos de las cuales las negras salen favorecidas, mientras en la tercera son las blancas las que vencen:

a) 5. A3A?, T1T; 6. A6C, D×A; 7. D×T, D×P+; o bien 6. C5C, T×T; 7. T×T, A6D, ganando.

b) 5. R1C?, P3C; 6. P4T!, T1A2A; 7. A1A, P6A!; 8. D×P, T5T, con fuerte ataque de las negras.

c) 5. P3A!, P3C; 6. P4T!, T1A2A; 7. T3T, D5C; 8. C2T; o bien 6. ..., A×C; 7. T×A, T×T; 8. P×T, D×PA; 9. T1R, D4T; 10. D7R, T1T; 11. D7C!, ganando las blancas (según análisis de Ragosin).

Con estos ejemplos hemos podido observar los riesgos del cálculo intuitivo en posiciones complicadas. Los mejores especialistas en esta forma de calcular son los grandes maestros rusos, especialmente Bronstein y Tal. En la siguiente sección de partidas reproducimos dos de ellas que constituyen típicos ejemplos de la imaginación creadora de ambos maestros.

# SECCIÓN DE PARTIDAS

## PARA EL CAPÍTULO

### «LA FANTASÍA CREADORA EN AJEDREZ»

#### 49. DEFENSA NIMZOINDIA

BRONSTEIN - KERES  
(Torneo Interzonal, 1955)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, P4A; 5. A3D, P3CD; 6. C2R, A2C; 7. O-O, P×P; 8. P×P, O-O; 9. P5D!.

En muchas variantes de la defensa Nimzoindia esta jugada representa una importante ganancia de espacio, el impedir la liberadora P4D de las negras. Capturando el peón que se ofrece, las negras no logran ventaja alguna: 9. ..., P×P; 10. P×P, C×P; 11. C×C, A×C; 12. A×P+, R×A; 13. D×A, quedando débil el peón dama negro.

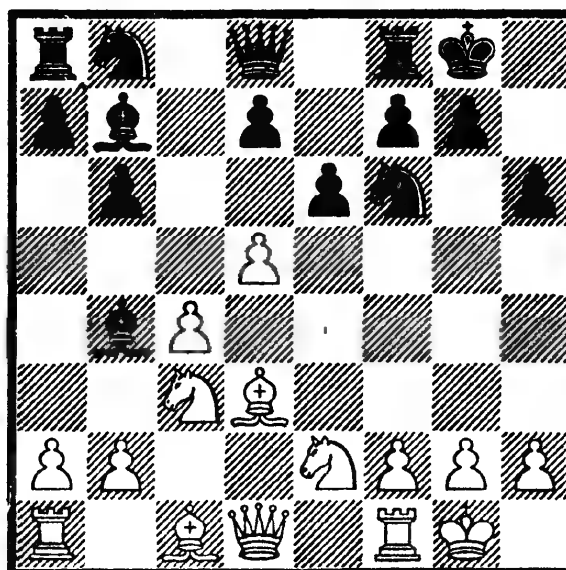
9. ..., P3TR.

(Véase diagrama.)

Esta jugada parece lógica. Las negras impiden A5C, y al mismo tiempo amenazan P×P. No obstante, Bronstein puso en evidencia que el flanco de rey negro se había debilitado ostensiblemente.

10. A2A, C3T; 11. C5C!?!.

Una jugada aventurada. Las blancas sacrifican dos peones para ganar



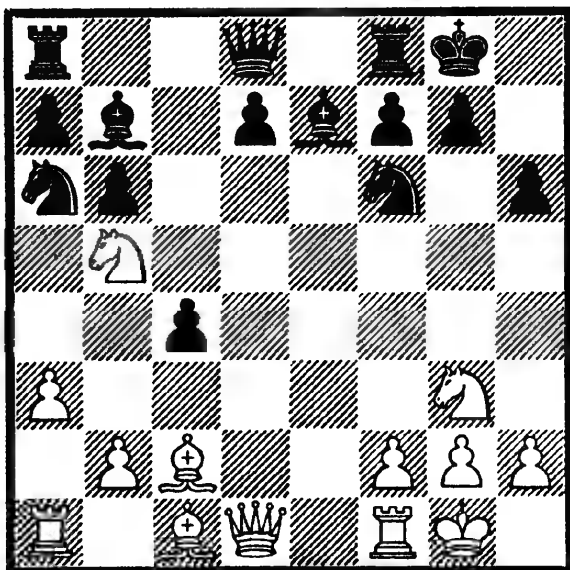
BRONSTEIN - KERES

tiempo en su acción contra el flanco de rey. Más segura y tranquila era la continuación 11. P3TD, A×C; 12. C×A, T1A; 13. P×P, PD×P; 14. P3CD, D×D; 15. T×D, TR1D; 16. A2C, que proporciona a las blancas ligera ventaja posicional al conservar el par de alfiles.

11. ..., P×P.

Las negras no pueden rehuir la lucha. Se amenazaba 12. P3TD, A2R; 13. P6D, ganando una pieza.

**12. P3TD, A2R; 13. C3C!, P×P.**



BRONSTEIN - KERES

**14. A×P!.**

Complemento del ataque iniciado en la jugada 11. La defensa es difícil para las negras, toda vez que su rey queda en posición peligrosa. Es curioso que hasta hoy, cinco años después de haber sido jugada la partida, los comentaristas no se hayan puesto de acuerdo respecto a la corrección de este sacrificio. En todo caso, Bronstein debió prever que tendría grandes perspectivas de ataque, y su adversario graves problemas defensivos.

**14. ..., P×A; 15. D2D.**

Las blancas pretenden proseguir el ataque según el esquema D×PT seguido de C5AR. No sería suficiente para las negras responder 15. ..., T1R a causa de 16. D×PT, A1AR; 17. D5C+, R1T; 18. C6D!, y el ataque blanco resulta ganador, según demuestran las siguientes variantes:

a) 18. ..., A×C; 19. D6T+, R1C; 20. C5T, C×C; 21. A7A+, etc.

b) 18. ..., A4D; 19. C5T, C5R; 20.

D×A, C×C; 21. D4D+, P3A; 22. C×P, ganando.

c) 18. ..., D2R; 19. C3C5A, C2T (19. ..., D3R; 20. TD1R); 20. D5T, D3A; 21. C×P+, R1C; 22. C5A6T+, A×C; 23. C×A+, R2C; 24. C4C, ganando.

Pero el punto crítico de la combinación de Bronstein era la respuesta 15. ..., C4A de las negras. La intención de esta activa jugada consiste en que, después de 16. D×PT, A5R; 17. C5A, C1R (no 17. ..., A×C; 18. A×A, C6D; 19. TD1R!, C×T; 20. T×C, y la torre blanca pasaría a la columna TR vía 3R o 4R) no valdría 18. A×A, C×A; 19. D4A, P4D, ni tampoco 18. A×A, C×A; 19. TR1R, A4C; 20. D5T, P4D, etc. Después de la partida Bronstein indicó que a 15. ..., C4A hubiera contestado 16. TD1R, que impide la jugada liberadora A5R. Sin embargo, las negras habrían podido seguir, en este caso, con 16. ..., C6D, interceptando la acción de una de las más activas piezas de ataque de las blancas, y las posibles continuaciones no son muy claras:

a) 17. D×P, C1R; 18. T5R, P4A!.

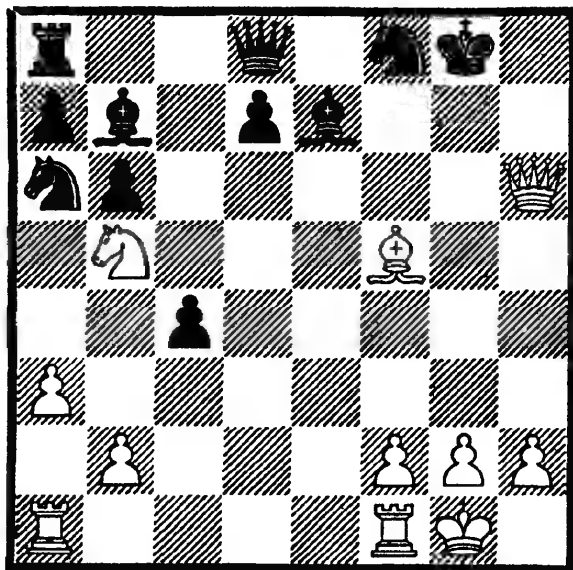
b) 17. A×C, P×A; 18. C5A, A5R; 19. C5C4D, T1R; 20. C×PT+, R1A; 21. D5C, A3C!; 22. T×A!, T×A! (22. ..., R×A?; 23. C6T5A+!); 23. D×C, T5R; 24. D8T+, R2R; 25. C6T5A+, A×C; 26. C×A+, R3R; 27. D3T, con duradero y peligroso ataque; o bien 22. T6R!?, T1A!; pero no 22. ..., PD×T; 23. D×A, P×D; 24. C×P mate. No es mi intención demostrar la corrección o fallo del ataque de Bronstein. Lo real y positivo es que sacrificó primero dos peones y más tarde una pieza a fin de emprender una briosa ofensiva, cuya refutación era muy difícil de encontrar para el bando negro.

**15. ..., C2T?.**

Pasiva y desventajosa jugada de defensa. Con 15. ..., C4A entraba en acción un activo elemento colaborador, asegurándose el dominio de

la casilla 5R (de las negras). La jugada del texto sólo defiende una amenaza inmediata.

16. D×PT, P4A; 17. C×PA, T×A; 18. A×T, C1A.



BRONSTEIN - KERES

Las negras mantienen ligera ventaja material (podría considerarse como de medio peón), pero la posición es netamente inferior. Su rey carece de la protección de peones propios, mientras las piezas blancas gozan de un excelente juego conjunto.

19. TD1D.

Amenaza T4D, con ataque imparable.

19. ..., A4C; 20. D5T, D3A; 21. C6D.

Capturando el PAD contrario las blancas ya adquieren pequeña ventaja material. El resto de la partida no ofrece ya grandes dificultades para este bando.

21. ..., A3A; 22. D4C, R1T; 23. A4R!.

El alfil de dama negro es fuerte, y las blancas quieren eliminarlo. No valdría 23. ..., A×A; 24. C×A, ganando las blancas una pieza.

23. ..., A3T; 24. A×A, P×A; 25. D×P, C4A.

Cuesta otro peón, pero si 25. ..., C1C seguiría 26. T3D.

La partida continuó todavía 26. P4CD, C4A3R; 27. D×P, T1C; 28. C4R, D3C; 29. T6D, A2C; 30. P4A, D5C; 31. P3T, D7R; 32. C3C, D6R+; 33. R2T, C5D (33. ..., C×P?; 34. D7A, T1R, 35. D×A+, R×D; 36. C5A+); 34. D5D, T1A; 35. C5T, C7R; 36. C×A, D6CR+ (36. ..., R×C; 37. D5CR+ y 38. D5A+); 37. R1T, C×P; 38. D3A, C7R; 39. T6T, y las negras abandonaron.

## 50. DEFENSA SICILIANA

KUPPER - TAL  
(Zurich, 1959)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3AR; 5. C3AD, P3TD; 6. A5C, P3R; 7. P4A, P4C; 8. D3A (8. P5R!), 8. ..., A2C; 9. A3D, A2R; 10. O-O-O, D3C; 11. TR1R, CD2D; 12. C3A2R, C4A; 13. A×C.

Esta variante de la defensa siciliana conduce a una complicada lucha, cuyo objetivo primordial es poner en marcha el ataque lo más rápidamente posible. Por ello, las

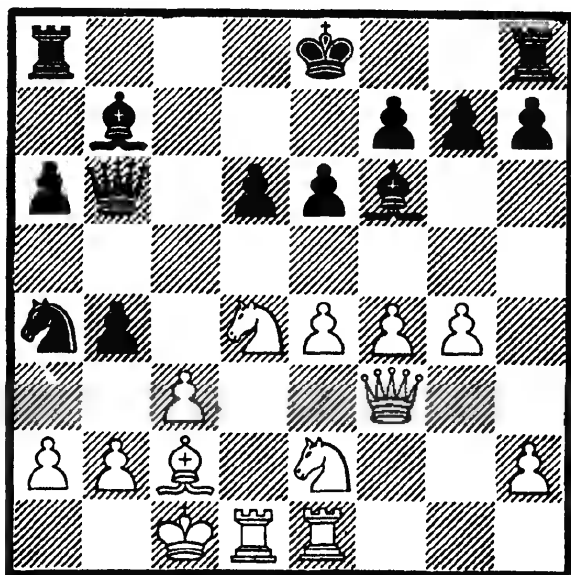
blancas renuncian a la defensa del PR (13. C3CR) y al par de alfiles para poder jugar de inmediato P4CR.

13. ..., A×A; 14. P4CR, C5T!.

Se inicia el contraataque. Las blancas no pueden continuar 15. P5C? a causa de 15. ..., A×C; 16. C×A, C×P!, ganando un peón. Naturalmente, tampoco vale 15. P3C?, A×C; 16. C×A. C6A. Por consiguiente, las

negras han alcanzado el primer éxito forzando la jugada P3AD del adversario, que posibilitará el despeje de la columna CD.

15. P3A, P5C; 16. A2A.



KUPPER - TAL

Rápida e inesperadamente surge la crisis en la partida. Las blancas quieren alejar previamente el peligroso caballo negro, y responder a 16. ..., C4A con 17. P5C. Una posible continuación podría ser 17. ..., P×P; 18. D×P, A2R; 19. D3R, con juego complicado y de doble filo.

16. ..., C×PC!?

Un sacrificio con resultado difícil de prever. Las negras sólo ganan un peón a cambio de la pieza, pero el rey blanco deberá salir hasta la tercera horizontal, con columnas abiertas. También debe tenerse en cuenta la situación psicológica. En la primera ronda del torneo, Tal sacrificó una pieza contra Bend y perdió. Muy pocos jugadores reincidirían tan pronto en el error. Pero Tal es siempre muy optimista y, además, está convencido que los sacrificios de piezas en posiciones complicadas le resultan favorables, salvo las naturales excepciones.

17. R×C, P×+; 18. R×P, O-O.

Para hacerse buen cargo de las amenazas de las negras en esta posición veamos la continuación 19. P5C, TR1A+; 20. R3D, A×C; 21. C×A, D7C; 22. R2R, T×A+ (no 22. ..., P4R; 23. P×P, P×P; 24. T2D!, P×C; 25. A3C); 23. C×T, D×C+; 24. T2D, D4A. Las negras tienen un peón a cambio de la calidad, pero el rey blanco está muy expuesto. Con la jugada 19. A3C las blancas tendrían un refugio en la casilla 2CR, pero la continuación 19. ..., P4TD!; 20. P4TD, TR1A+ (mejor que 20. ..., A3T; 21. D3R!); 21. R2C, T5A; 22. D3R (22. D3D, A3T), 22. ..., T×P, con muy duro ataque.

19. T1CD!.

Buena y activa defensa. Las blancas ganan un importante tiempo atacando el A2CD negro.

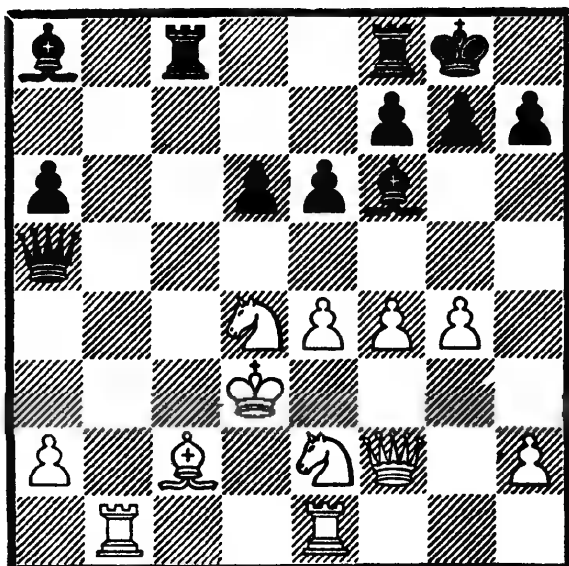
19. ..., D4T+; 20. R3D, TD1A!.

Amenaza 21. ..., A×C; 22. C×A, T6A+; o bien 22. R×A, T×A. Este es el más importante momento crítico de la partida. Después de 21. TR1AD! las blancas pueden responder a 21. ..., A×C con 22. T×A!, A3C; 23. T1C, D×P; 24. T7×A, salvando la situación. Tal consideró la línea 21. TR1AD!, A1T; 22. A3C, T4A!, con la intención de seguir a 23. T×T? con 23. ..., P×T, abriendo la columna de dama para el ataque. Claro que las blancas pueden continuar mejor, por ejemplo 23. P5C, y también 23. D3R, dando ambas jugadas un curso a la partida muy difícil de seguir y comprobar.

21. D2A, A1T.

(Véase diagrama.)

Las blancas disponen de un respiro para reforzar la posición, pero lo desperdiciaron y cometieron un grave error que cuesta la partida. El dominio de la columna alfil dama es un arma fuerte en poder de las



KUPPER - TAL

negras, y debía jugarse 22. TR1AD!. Podía seguir, por ejemplo, 22. ..., P4R; 23. C3C, D4C+; 24. R2D, P4D!; 25. R1R, P×P. El rey blanco no corre peligro inmediato; las negras tienen una activa posición a cambio de la pieza sacrificada. Ambos ban-

dos tendrían, más o menos, idénticas posibilidades.

## 22. T3C?.

Un grave error que, no obstante, no es muy visible. La torre queda aquí mal situada, y Tal obtiene rápidamente partido de ello.

## 22. ..., P4R.

De pronto se descubre que el caballo no tiene retirada: 24. C5A, T×A!; 25. R×T, D×P+; 26. T2C, A×P+, y las negras ganarían fácilmente.

## 23. P5C, P×C; 24. C×P.

O bien 24. P×A, T×A; 25. R×T, D×P+; 26. T2C, T1A+. De nuevo se evidencia la catastrófica situación de la torre blanca en la casilla 3CD.

## 24. ..., A×C.

Las blancas abandonaron (25. D×A, D×T; o bien 25. R×A, D4A+).



## SOLUCIÓN DE LOS EJEMPLOS PRÁCTICOS

### «EL ATAQUE CONTRA EL REY»

#### I. EL JAQUE

Diagrama núm. 1 (L. J.-Schallop):  
1. ..., **D6D+**!; 2. **R×D**, **C6C** mate.

Diagrama núm. 2 (N. N.-Langleben): 1. ..., **D6T+**; 2. **R×D** (2. **R1C**, **C×P**; 3. **PT×C**, **T×P+**), 2. ..., **C×A+** (primer jaque a la descubierta); 3. **P4C**, **T×P**; 4. **T×C**, **T8C+** (segundo jaque a la descubierta); 5. **R4T**, **A2D+**; 6. **R5T**, **A1D+**; 7. **R×P**, **A1A+**; 8. **R7T**, **A3C+**; 9. **R8T**, **A3T**, jaque a la descubierta, y mate.

Diagrama núm. 3 (Lissitzin): 1. ..., **T×A!** (elimina la defensa del peón dama); 2. **TR×A**, **T×P**, y las negras ganaron.

Diagrama núm. 4 (Alekhine-Prat): 1. **D5T+!!**, **C×D**; 2. **P×P+**, **R3C**; 3. **A2A+**, **R4C**; 4. **T5A+**, **R3C**; 5. **T6A+**, **R4C**; 6. **T6C+**, **R5T**; 7. **T4R+**, **C5A**; 8. **T×C**, **R4T**; 9. **P3C!**, y mate a la siguiente jugada.

Diagrama núm. 5 (Fritz-Zukertort): 1. **T×A!**, **A×D**; 2. **A×C**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 6 (Siefler-Pfister): Las negras ganaron contraatacando: 1. ..., **C6T+**!; 2. **R1T** (2. **P×C**, **D×P+**; 3. **R1T**, **D6A** mate), 2. ..., **C×P+**; 3. **R1C**, **C5D+**; 4. **R1T**, **C×C+**; 5. **P×C**, **D4T**, mate.

Diagrama núm. 7 (Warren-Selman): 1. ..., **C×PA!**. Las blancas abandonaron, toda vez que si 2.

**R×C**, sigue 2. ..., **A×PC**, ganando la dama.

Diagrama núm. 8 (Fackler-Meck): 1. ..., **D×C!**; 2. **D×D**, **A×PR+**; 3. **R1D**, **T×A+**; 4. **T×T**, **A×D**, y las negras ganan rápidamente.

Diagrama núm. 9 (Toledo-Gijón): 1. ..., **P6R!**; 2. **A×P** (2. **D×P**, **C×A**; 3. **D×C**, **T×A+**; 4. **T×T**, **T×T+**; 5. **R×T**, **A7R+**), 2. ..., **P5D!**. No es posible 3. **A×P** por 3. ..., **C×A**, como en el comentario anterior. En la partida siguió 3. **A4AD**, **P×A**; 4. **D×P**, con juego casi igual, pero las negras continuaron débilmente y llegaron a perder.

Diagrama núm. 10 (Gfeller-Eggenberger): 1. **D×PT+**!, **C×D**; 2. **C×PAR**, mate. Es bonito otro mate que puede producirse, con una jugada más, con 2. **C6C+**, **R1C**; 3. **C×A** mate.

Diagrama núm. 11 (Posición de Leckock): 1. **T8C+**!, **R×T**; 2. **D7C+**!, **R×D**; 3. **C5A+**, **R1C** (3C); 4. **C×T** (**C4T**) mate.

Diagrama núm. 12 (Mingrelien-A.): 1. **C7A+**!, **C×C**; 2. **D8D+**!, **R×D**; 3. **A5C+**, **R1R**; 4. **T8D**, mate.

Diagrama núm. 13 (Smith-Helms): 1. ..., **T14A** (amenaza 2. ..., **T4T**); 2. **A×T5A**, **D7C+**; 3. **R×D**, **T×PC**, mate.

Diagrama núm. 14 (Lenz-F.): 1. **D×P+!**, **R×D**; 2. **C5R+**, **R3R**; 3. **A4A** mate.

Diagrama núm. 15 (Werlinski-Alékhine): No es bueno capturar el alfil. Las blancas lo hicieron, 1. **C×A**, y después de 1. ..., **C×P+**; 2. **R1R**, **T8D+**; 3. **T×T**, **A7A+!**; 4. **R1A**, **T×T+** es mate a la siguiente.

Diagrama núm. 16 (Koblenz-Ragozin): Las negras jugaron erróneamente 1. ..., **T6A+**; 2. **A×A**, **T×D**; 3. **A×T**. En lugar de ello podían dar mate, o quedar con ventaja material después de 1. ..., **D×C**; 2. **D×D**, **T×D+**; 3. **A×A**, **T×A**. Las negras tienen un peón de más. Si 2. **A×D** entonces 2. ..., **T7A+**; 3. **R1T**, **T7T**, mate.

Diagrama núm. 17 (Benkö-Rejfir): La partida continuó 1. ..., **T×P**; 2. **R×T**, **D×PT**; 3. **R1A**, **D8T+**. Tablas por jaque perpetuo.

Diagrama núm. 18 (Beni-Bronstein): 1. **P6R**, **P×P**; 2. **A×PC**, **R×A**; 3. **D5C+**, **R1T**; 4. **C6C+**, **P×C**; 5. **D6T+**. Tablas por jaque perpetuo.

Diagrama núm. 19 (Fridstein-Antoshin): Contra la amenaza **D×PA+** y mate a la siguiente, las blancas no

pueden jugar 1. **T1A**, ni tampoco 1. **D2A** (2D), a causa de 1. ..., **C×PR!**. Por ello respondieron 1. **A×P+!**, **R×A** (1. ..., **R2C**; 2. **D2D!**, amenazando ganar el alfil con jaque); 2. **D7A+**, **R1R**; 3. **D8A+**, **R2R**; 4. **D7A+**, tablas. Las negras no pueden rehuir el jaque perpetuo jugando, por ejemplo, 4. ..., **R1A?**; 5. **D8D+**, **R2C**; 6. **D×A+**, ni tampoco 4. ..., **R3A?**; 5. **D6D+**, **R4C**; 6. **D4A+**, etc.

Diagrama núm. 20 (Mititelu-Troianescu): La jugada 1. **A4D?** permitió a las negras la siguiente continuación de empate: 1. ..., **D×A!**; 2. **D×T**, **A6T+**; 3. **R1R**, **T×A+**; 4. **T×T** (4. **R×T?**, **D7C+**; 5. **R1D**, **A5C+**, ganando), 4. ..., **D8C+**; 5. **R2D**, **D5D+**; 6. **R2A**, **D×PA+**; 7. **R1D**, **D5D+**, tablas.

Diagrama núm. 21 (Smislov-Mikenas): Las blancas no pueden reforzar el ataque a causa de la debilidad de su primera horizontal. Después de 1. **A3R!** la partida se declaró tablas. Las negras no pueden capturar este alfil con el suyo a causa de 2. **T7A**, y si 1. ..., **D×A**, sigue 2. **D5T+**, **R1C**; 3. **D7A+**, con jaque perpetuo.

## II. EL REY «AHOGADO»

Diagrama núm. 22 (Keres-Cholmov): Las negras forzaron el empate jugando 1. ..., **D5C+**. Si 2. **P×D**, el rey negro queda «ahogado»; caso contrario, sigue 2. ..., **D×PT**.

Diagrama núm. 23 (Schlechter-Tartakower): Para impedir el jaque perpetuo, la única casilla de que dispone el rey negro es la 6CR propia. Pero entonces surge el empate por «ahogo»: 1. **D8C+**, **R4A**; 2. **D7T+**, **R4C**; 3. **D8C!**, **R5A**; 4. **D4A+**, **R6C**; 5. **D4D!**, **D3R**; 6. **D3R+**, **D×D**. Tablas.

Diagrama núm. 24 (Blackburne-Winawer): Después de 1. ..., **D7D** las blancas no pueden continuar 2. **P8C=D** por 2. ..., **D8A+**; 3. **D×D**,

tablas. Pero ganaron respondiendo 2. **A×C+** y las negras abandonaron inmediatamente.

Diagrama núm. 25 (Kollmann-N. N.): 1. **C6T+!**, **R×C**; 2. **T8C**, **T×T**. Tablas.

Diagrama núm. 26 (Czach-Kipke): Después de 1. **T2D!** las negras pueden elegir el tipo de empate. Capturando la torre («ahogado»), o perdiendo el PD.

Diagrama núm. 27 (Paulsen-Bier): Las blancas cometieron un grave error jugando 1. **T×P?** (ganaban con 1. **T6R+**, **R2C**; 2. **T5A**, etc.). Después de 1. ..., **D×P+**; 2. **R1T**, **D7C+** el rey negro quedará «ahogado».

Diagrama núm. 28 (Lissitzin-Bon-

darewski): Las blancas consiguieron el empate jugando 1. **A×P+**, **P×A**; 2. **T5R+**, **R3D** (2. ..., **R×T**, «ahogado»); 3. **T×P**, etc.

Diagrama núm. 29 (Troitzki-N.): 1. **T1D!**, **A×PT**; 2. **T×T+**, **R×T**; 3. **D1D+**, **D×D**, tablas.

Diagrama núm. 30 (Estudio de la revista «Palamede»): 1. **D7C+**, **R×P**; 2. **D2CR+**, **R×C**; 3. **D3C+**, **R5D**; 4. **D3D+**!, **P×D+**; 5. **R1D**, negras juegan y el rey blanco queda «ahogado».

### III. COMBINACIONES DE MATE.

Diagrama núm. 31 (Fairhurst-Rechewski): La jugada 1. **A7C** fue un grave error, toda vez que las negras, continuando 1. ..., **T8A+**!; 2. **A×T**, **D2T+**; 3. **R1T**, **C7A+**; 4. **R1C**, **C6T+** dieron el conocido mate.

Diagrama núm. 32 (Clemens-Eisenschmid): 1. **A3T!**, **D×A**; 2. **D6R**, **C1D**; 3. **D7A+**, **C×D**; 4. **C6R**, mate.

Diagrama núm. 33 (Futterer-Zinkl): 1. ..., **A×P+**; 2. **R×A**, **C5C+**; 3. **R3C**, **D3D+**; 4. **P4A**, **P×P** ap. +; 5. **R×P**, **T6R**, mate.

Diagrama núm. 34 (Fincke-Horn): De ningún modo. En la partida siguió 1. **A×P+**?, **R×A**; 2. **C5C+**, **R3C!**; 3. **P4TR** (3. **D4C**, **P4A**), 3. ..., **T1T**; 4. **D3A**, **TD1AR**; 5. **P5T+**, **T×P**; 6. **C×PA**, **T4AR** (mejor que 6. ..., **T×C**; 7. **D4C+**); 7. **C5R+**, **C×C**; 8. **D3C+**, **R2A**; 9. **P×C**, **A×P**, y las negras han de ganar.

Diagrama núm. 35 (Alekhine-Drewwitt): 1. **A×PT+**, **R×A**; 2. **T3T+**, **R1C**; 3. **A×P!**, y las blancas ganan.

Diagrama núm. 36 (Koltanowski-Defosse): 1. **A×PT+**, **R×A**; 2. **D5T+**, **R1C**; 3. **A×P!**, **R×A**; 4. **D5C+**, **R1T**; 5. **T4D**, **A7T+**; 6. **R1T**, **D5A**; 7. **T×D**, **A×T**; 8. **D×A**, **T1CR**; 9. **T5R**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 37 (Junge-Kottnauer): 1. **C5C!**, **D1C**; 2. **C×C**, **T×C**; 3. **P×PA**, **C×P** (3. ..., **PC×P**, o 3. ..., **A×P**, 4. **A×C**); 4. **A×PT+**, **R×A**; 5. **D5T+**, **R1C**; 6. **A×P**, **P4A**; 7. **A5R**, y las blancas ganan por la amenaza simultánea de mate y a la dama.

Diagrama núm. 38 (Field-Tenner): 1. ..., **D6T!**. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 39 (Riemann-Kruger): 1. **D×P+**, **R×D**; 2. **A5R+**, **R1C**; 3. **C6T**, mate.

Diagrama núm. 40 (Posición de Freeborough): 1. **C×PA+**, **A×C**; 2. **D×A+**, **R×A**; 3. **A4D+**, **R1C**; 4. **C6T**, mate.

Diagrama núm. 41 (Mendlewitz-Nadel): 1. **D6C!**, **A5CD+**; 2. **R1A**, **T2D**; 3. **D×PT**, **T×C**; 4. **D8T+**, **R2D**; 5. **D×P+**, **R1R**; 6. **D×C+**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 42 (N. N. Blacburne): 1. ..., **D3T!**; 2. **P4C** (2. **A×D**, **C×P** mate), 2. ..., **D×P!**; 3. **A3R**, **A×PA**. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 43 (Subaric-Trifunovic): 1. ..., **D×C!**, y las blancas abandonaron. No es posible 2. **A×D** por 2. ..., **C6A+**; 3. **R1A**, **A4C+**, y mate a la siguiente jugada.

Diagrama núm. 44 (Kleeberg-Bendiener): Después de 1. ..., **T×T** las blancas ganan rápidamente: 2. **D4T!**, **T×T+**; 3. **C1C**, **P4TR**; 4. **D5C**, **R2C**; 5. **D6T+**!, **R×D**; 6. **A×T**, mate.

Diagrama núm. 45 (Hartlaub-Teichmann): 1. **T×C!**, **P×T**; 2. **T1AR**, **T1AR**; 3. **T×P!**, **T×T**; 4. **D6D!** (no es posible 4. ..., **D×D**; 5. **A×T+**, **R1C**; 6. **P7R+**, **A4D**; 7. **A×A+**, **D×A**; 8. **P8R=D**, mate). En la partida siguió 4. ..., **A6R+**; 5. **R1T**, **A×PC+**; 6. **R×A**, **D2CR+**; 7. **D3C**, **T7A+**; 8. **R3T**, **D×A**; 9. **P7R**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 46 (Posición de «Chess Rewiev», 1959): 1. **T5TR!**, y las blancas ganan la torre de rey, toda vez que si 1. ..., **D×T** sigue 2. **D×P+**, **P×D**; 3. **A6T**, mate.

Diagrama núm. 47 (Steinitz-A.):  
1. **D×C+**, **R×D**; 2. **A5CR+**, **T3A**; 3. **P×T+**, **R×C**; 4. **A4A**, mate.

Diagrama núm. 48 (Blackburne-Reynolds): 1. **C×A!**, **C×D**; 2. **C×PC+**, **R2D**; 3. **A4CR**, mate.

Diagrama núm. 49 (según análisis de Prucha): 1. **A×A+**, **P×A**; 2. **D×PT+**, **P×D**; 3. **T3TR**, mate.

Diagrama núm. 50 (Berger-Koss): 1. **D8T+**, **R2T**; 2. **D8T+!**, **C×D**; 3. **T7C**, mate.

Diagrama n.º 51 (Bilguer-Schorn): 1. **P6R!**, **P×P**; 2. **D8A+!**, **T×D**; 3. **T×T**, mate.

Diagrama núm. 52 (Hartlaub-Tesla): 1. **D×C+!**, **P×D**; 2. **A×PR+**, **P3AR**; 3. **A×PAR+**, **T×A**; 4. **T8C**, mate.

Diagrama núm. 53 (G. R. Neumann): 1. **D×P+!**, **P×D**; 2. **A×T**, mate.

Diagrama núm. 54 (M. Lange): 1. **D8C+!!**, **R×D**; 2. **A5D+**, **R1T**; 3. **C6C+**, **C×C**; 4. **T×A+**, **R×T**; 5. **T1T**, **C5T**; 6. **T×C**, mate.

Diagrama núm. 55 (Udovcic-Szabados): 1. **C6C+!**, **P×C**; 2. **T5T+**, **P×T**; 3. **D×P**, mate.

Diagrama núm. 56 (Capablanca-Raubitschek): 1. **T1A!**, **D5D**; 2. **T5A**, **P6R** (para si 3. **T5TD**, **D5AR+** y jaque perpetuo); 3. **T×PT+**, **D×T**; 4. **T5TD**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 57 (Post-N. N.): 1. **D×P+**, **T×D**; 2. **T×T**, mate.

Diagrama núm. 58 (Ercole del Río): 1. **D4AR+**, **R4T**; 2. **D×PA+**, **P×D**; 3. **C4A+**, **R4C**; 4. **T6C**, mate.

Diagrama núm. 59 (Lolli): Con una maniobra de dama y torre las blancas fuerzan el mate de las «charreteras»: 1. **D6A+**, **R3T**; 2. **D4T+**, **R2C**; 3. **D4D+**, **R3T**; 4. **D4AR+**, **R2C**; 5. **D5R+**, **R3T**; 6. **T5T+**, **P×T**; 7. **D6A**, mate.

Diagrama núm. 60 (N. N.-Andersen): 1. ..., **A7C+!**; 2. **T×A**, **D8A+**; 3. **T1C**, **C6C+!**; 4. **P×C**, **D6T**, mate.

Diagrama núm. 61 (Popp-Bauer): 1. **A4A!!** (a fin de ceder y liberar la columna torre rey para la torre y la dama), 1. ..., **P×A**; 2. **P5A!**, **D×C**; 3. **C6C+**, **P×C**; 4. **P×PC**. Se amena-

za 5. **T1T+**, **R1C**; 6. **T8T+!**, **R×T**; 7. **D1T+**, **R1C**; 8. **D7T**, mate. Las negras jugaron 4. ..., **D×PCR**, y después de 5. **T1T+**, **R1C**; 6. **D×P+**, **D4D**; 7. **T8T+!**, **R×T**; 8. **D4TR+** vino el mate seguido.

Diagrama n.º 62 (Martin-Becker): Las negras se sirvieron de la columna TR para efectuar una magnífica maniobra: 1. ..., **D1C!!**; 2. **P×P**, **A6T**; 3. **P×P+**, **R2D**; 4. **D×A**, **T1T+**; 5. **R1C**, **T8T+!**; 6. **R×T**, **T1T+**; 7. **R1C**, **T8T+**; 8. **R×T**, **D1TR+**; 9. **R1C**, **D7T+**; 10. **R×C**, **D8T**, mate.

Diagrama núm. 63 (Bulat-Smederovac): 1. **T×PC+!**, **R×T**; 2. **D2C+**, **R1A**; 3. **T×P!**, **C×T**; 4. **C7D+!**, **T×C**; 5. **D7C**, mate.

Diagrama núm. 64 (Seidenschneur-Kohlhagen): 1. **C6A!** (amenaza 2. **D×PT+** y 3. **T4TR**, mate), 1. ..., **D4A**; 2. **T4TR**, **D4TR**; 3. **T×D**, **P×T**; 4. **T1CD!**, **A×C**; 5. **T8C**, **T×T**; 6. **D7C**, mate.

Diagrama núm. 65 (N. N.-Sackmann): 1. ..., **A5R+!**; 2. **P×A**, **D×PR**; 3. **D2C!**, **T7A!**; 4. **T3R**, **T×D!**. Las blancas abandonaron.

Diagrama n.º 66 (Schwarz-Schmitel): 1. ..., **D×P+!**; 2. **R×D**, **T×A+**; 3. **R1C**, **T7CR+**; 4. **R1T**, **T4T**, mate.

Diagrama núm. 67 (Niemzowitsch-Nielsen): 1. **T7D!**, **TD1D**; 2. **T×A**, **T×T**; 3. **D6A!!**, y las negras abandonaron. Si 3. ..., **P×D** sigue 4. **T4C+**, **R1T**; 5. **A×P**, mate. Sólo el sacrificio de dama 3. ..., **D×A** permite prolongar la defensa.

Diagrama núm. 68 (Weil-Raina): 1. **D×PC+!**, y las negras abandonaron (1. ..., **C×D**; 2. **C6A+**, **R1T**; 3. **T8A+**, etc.; o bien 2. ..., **R1A**; 3. **A3T+**).

Diagrama núm. 69 (Marfels-Ruchti): 1. ..., **C6C+!**; 2. **P×C**, **D×D+**; 3. **T×D**, **T8R+**; 4. **T1D**, **TR×T+**; 5. **C×T**, **A7D**, mate.

Diagrama núm. 70 (Keres-Verbac): 1. **D6T+**, **R×D**; 2. **T4T+**, **R2C**; 3. **A6T**, mate.

Diagrama núm. 71 (Ercole del Río): 1. **D6D+!**, **R1T**; 2. **D6AD!!**, **D1AD**; 3. **T8D!**, etc.

Diagrama núm. 72 (Lazard-Gi-

baud): 1. **C×P!**, **D6D** (1. ..., **P×C**; 2. **D×A+**, **R×D**; 3. **A3A+**); 2. **T×P+**!, **R×T**; 3. **T7R+**, **R1C**; 4. **D×A**, etc.

Diagrama núm. 73 (Shories-Gunstont): 1. ..., **T×P+**; 2. **R×T**, **P4C!**. La dama blanca no puede retroceder por la continuación **D1T+** y **D6T+**. En la partida siguió 3. **D5A**, **A×D**; 4. **T×A**, **A×C**; 5. **P×A**, **D2R**, ganando las negras rápidamente.

Diagrama núm. 74 (Schestoporov-Serdschanov): 1. **T×C!**! (eliminación del caballo defensor), 1. ..., **A×T**; 2. **A×P+**!, **R×A**; 3. **C6A+**, y las negras abandonaron (3. ..., **P×C**; 4. **D5T+**, **R2C**; 5. **D6T+**, **R1C**; 6. **A×P**; o bien 3. ..., **R3C**; 4. **D5T+**, **R4A**; 5. **A4T+**, etc.).

Diagrama núm. 75 (Fox-N. N.): Después de 1. **C2D4A!** las negras capturaron este caballo 1. ..., **P×C?**, continuándose 2. **D×C!**!, **PT×D** (no basta tampoco 2. ..., **PA×D**; 3. **A×P+**, **R1A**; 4. **C×P+**, **P×C**; 5. **T8T**, mate; ni tampoco 2. ..., **P3TR**; 3. **D×PA+**, **R2T**; 4. **T×P+**, **R×T**; 5. **D5T**, mate); 3. **C×PC**, **P×C**; 4. **A×P+**, **R1A**; 5. **T8T**, mate.

Diagrama núm. 76 (Semler-N. N.): Las blancas podían ganar jugando 1. **D7A!**!. Por ejemplo, 1. ..., **T1A×D**; 2. **T8C**, mate. O bien 1. ..., **T2D×D**; 2. **T8C+**, **T×T**; 3. **C×T**, mate. Si 1. ..., **D4D**, entonces 2. **C6D!**; y finalmente, si 1. ..., **D1R**, seguiría 2. **D×D**, **T×D**; 3. **C6D!**, etc.

Diagrama núm. 77 (N. N.-List): 1. ..., **T5A!**; 2. **C×C**, **D×P+**!; 3. **R×D**, **T5T+**; 4. **P×T**, **P5C**, mate.

Diagrama n.º 78 (Rywoosch-Owen): Después de 1. ..., **T7A?**, las blancas jugaron 2. **D6R+**, **R1A**; 3. **D×T?**, omitiendo la continuación 3. ..., **D5A+**; 4. **C×D**, **PC×C**, mate.

Diagrama núm. 79 (Shories-N. N.): 1. **D8R+**, **A1D**; 2. **D×P+**!, **R×D**; 3. **A4C+**, **R3D**; 4. **T6R+**!, **R2D**; 5. **T5R+**!, **R3D**; 6. **P5A**, mate.

Diagrama núm. 80 (Alekhine-Kieninger): 1. **P×P!**!, **D2A** (no era posible 1. ..., **C×D** a causa de 2. **P7A** y 3. **T8C**, mate); 2. **T1T1C!**, **P3T** (si 2. ..., **C×D** sigue 3. **T8C+**, **D×T**; 4. **P7A+**, etc.); 3. **A×C**, **T×A**; 4. **T7C**, **D×T**; 5. **P×D+**, **T×PC**; 6. **T×T**, **R×T**; 7. **P6A+**, y las negras abandonaron.

#### IV. EL REY EXPUESTO

Diagrama núm. 81 (Pachman-Hosek): 1. **C×PA!**, **T×C**; 2. **A×T+**, **R×A**; 3. **A×P!**, **A×A**; 4. **O-O**, **D×P**; 5. **T×A+**, **R2R**; 6. **D3D**, y las blancas ganaron rápidamente (6. ..., **R3D**; 7. **D4A**, **C3T**; 8. **C5C+**, **P×C**; 9. **P5R+**, **R2R**; 10. **D7A+**, **R1D**; 11. **D8A+**, y las negras abandonaron).

Diagrama núm. 82 (Neumann-Anderssen): 1. **P6R!**, y las negras abandonaron. Si 1. ..., **PA×P**; 2. **A×A**, **C×A**; 3. **D×PA**, **C4A**; 4. **A×C**, **P×A**; 5. **C5R**, etc. Si 1. ..., **PD×P**, entonces 2. **A×A**, **C×A**; 3. **D6A+**. Y si 1. ..., **A×A** sigue 2. **P×PD+**, **R×P**; 3. **T7R+**, **R1A**; 4. **D×PA**, mate.

Diagrama núm. 83 (Spielmann-Pirc): 1. **T×P+**, **C×T** (si 1. ..., **D×T** sigue 2. **A7A+**, **R×A**; 3. **C×D+**); 2. **C×C**, **A3R!**; 3. **T1R** (3. **A×A?**, **T8D+**), 3. ..., **T7D** (3. ..., **A×A?**; 4.

**C3A+** y 5. **D×D**); 4. **A×A**, y las blancas ganaron rápidamente (4. ..., **D7R**; 5. **A7A+**, **R1D**; 6. **D8A+**, **R2A**; 7. **D7R+**, **R1A**; 8. **A6R+**, **R1C**; 9. **C7D+**, **R2A**; 10. **C5A+**. Las negras abandonaron).

Diagrama núm. 84 (Makarov-Bannik): 1. **T×PD!**, **C6A**; 2. **D3D**, **C×T?** (2. ..., **C×A**; 3. **D×C**, **R2A**; 4. **D1D!**); 3. **D×P+**!, **P×D**; 4. **A×P**, **R2R**; 5. **C5A**, mate.

Diagrama núm. 85 (Boleslawski-Lilienthal): 1. **C4R5C!** (amenaza 2. **C5C×A**, **R×C**; 3. **C×PA+**), 1. ..., **P×C** (1. ..., **C3T**; 2. **A×C**, **P×A**; 3. **D×P**, etc.); 2. **A×C**, **A×C**; 3. **A×PA!**! y las negras abandonaron (3. ..., **D×A**; 4. **D×A+**, o bien 3. ..., **D3A**; 4. **A5C+**).

Diagrama núm. 86 (Rodzynski-Alekhine): 1. ..., **A×P!**; 2. **P×A**, **C5D!**;

3. **P3D** (3. **P×C**, **D×A+**; 4. **R2R**, **D×T**), 3. ..., **D×PD**; 4. **P×C**, **A2R**; 5. **D×T**, **A5T**, mate.

Diagrama núm. 87 (Bogoljubov-Reinhardt): 1. **C4R!**, **T×C**; 2. **A4T!**. Las negras abandonaron (ataque a la dama, clavada, y al alfil con mate).

Diagrama núm. 88 (Koch-Bogoljubov): 1. ..., **P6T!**; 2. **P×P**, **C5R!**. Las negras ganan calidad (3. **P×C**, **T6R**, mate).

Diagrama núm. 89 (Pachman-Beraneck): 1. **CD×P**, **P×C**; 2. **D4T+**, **P3A** (o bien 2. ..., **R2R**; 3. **T1R**, **A3R**; 4. **C7D**, seguido de 5. **C5A**); 3. **A5C!**, **D3D** (3. ..., **D×A**; 4. **D×PA+**, **R2R**; 5. **D×T**, **A3R**; 6. **TD1D**); 4. **TR1R**, **A2R**; 5. **D×P+**, **D×D**; 6. **C×D**, y las ganaron gracias a su ventaja de peones.

Diagrama núm. 90 (Halprin-Pillsbury): Después de 1. **P6C**, **PA×P** las blancas continuaron 2. **C5D!**, que amenaza 3. **C×PC**. Siguió 2. ..., **P×C**, y las blancas aprovecharon la columna central abierta para lograr, por lo menos, el empate: 3. **TR1R+**, **R1A**; 4. **T3T**, **C4R**; 5. **T×C**, **P×T**; 6. **T3AR+**, **R1C**; 7. **A6T!**, **D2R** (7. ..., **P×A**; 8. **T3CR+**, **R1A**; 9. **D×PR!**); 8. **A×P**, **R×A**; 9. **T3CR+**, **R1A**; 10. **T3AR+**, **R2C**; 11. **T3CR+**, tablas.

Diagrama núm. 91 (Balogh-Herzog): 1. **T×P!**, **T×T**; 2. **D5A**, **P3R** (2. ..., **T2A**; 3. **T1C**); 3. **D×PA**, **D3C**; 4. **D×T**, **D7C**; 5. **D×P**. Las blancas ganaron rápidamente.

Diagrama núm. 92 (KatetovThelen): Con la siguiente jugada las blancas abren la columna de dama e impiden el enroque contrario: 1. **P4R!**, **P×P**; 2. **C×P**, **C×C**; 3. **A×C**, **A2C** (3. ..., **T1CD**; 4. **A4A**); 4. **D4T+**, **R1A**; 5. **A3R**, **D2A**; 6. **TD1A**, **D1C**; 7. **A4A**, **P4R**; 8. **A×A**, **D×A**; 9. **A×P** (después de ganar un peón el ataque se dirigirá contra el rey); 9. ..., **P4TR**; 10. **TR1D**, **P5T** (10. ..., **T3T**; 11. **T7D**, **D6A**; 12. **T1-7A**); 11. **D4CR**, **P3A**; 12. **T7A**, **D5C**; 13. **D6R!**, **P×A**; 14. **P3TD!**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 93 (Composición): 1. **P3A**, seguido de 2. **R2A** y 3. **TR1D**, o 3. **TR1AD**.

Diagrama núm. 94 (Tschigorin-Schlechter): Después de 1. ..., **A3C!** las negras ganaban rápidamente.

Diagrama núm. 95 (Simerda-Louma): Después de 1. ..., **D2A!**, son las blancas, en vez de las negras, las que se encuentran ante una red de mate. Las negras amenazan 2. ..., **D5A+**, y después de 2. **D4C** (para poder contestar a 2. ..., **D5A+** con 3. **R1R**), 2. ..., **D2D!**, las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 96 (Steinitz-Zuckertort): 1. **T×P+!**, **R×T**; 2. **D5T+**, **R1C**; 3. **T×C+**, **T2C**; 4. **T6TR**, **R1A**; 5. **T8T+**, **R2R**; 6. **D5R+**, **R2A**; 7. **D8R+**, **R3A**; 8. **T6T+**, **R4A**; 9. **D5R+**, **R5C**; 10. **D4A**, mate.

Diagrama núm. 97 (Vidmar-Tarasch): 1. **T1R+**, **C5R**; 2. **T×C+!**, las negras abandonaron (2. ..., **PA×T**; 3. **D4C+**, o bien 2. ..., **PD×P**; 3. **P5D+**, **R×P**; 4. **D1D+**, etc.).

Diagrama núm. 98 (Kotov-Bondarewski): 1. ..., **P5A+!**; 2. **C×P**, **D7A+**; 3. **R3D**, **D×A+!**; 4. **R×D**, **A4A+**. Las blancas abandonaron (5. **R3D**, **C×C**, mate).

Diagrama núm. 99 (Tartakower-A. Steiner): 1. **D4R+**, **P3A**; 2. **T8C+!**. Las negras abandonaron (2. ..., **R×T**, o bien 2. ..., **T×T**; 3. **C×D**).

Diagrama núm. 100 (Heinicke-Geller): 1. ..., **C×P!**; 2. **D×C** (2. **P×C**, **T6A**, seguido de 3. ..., **A5C** y 4. **A6A+**), 2. ..., **A4A**; 3. **D4C**, **A×T**; 4. **T×A**, **T7A**; 5. **D1R** (5. **T2C**, **T×A**), 5. ..., **T×A**; 6. **D×T**, **D×T**; 7. **C3D**, **A1D**; 8. **D2R**, **A3C**; 9. **C2A**, **D3C**, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 101 (Steadmann-Ed. Lasker): 1. ..., **D×C!**; 2. **P×D**, **A6T+**; 3. **R1C**, **TD1R**, y las blancas abandonaron. Las negras amenazan 4. ..., **T1R3R** y 5. ..., **T3CR**, mate. Si 4. **D×P**, sigue 4. ..., **T8R+**; 5. **D1A**, **A×D**; y si 4. **D1AR**, entonces 4. ..., **A×D**; 5. **R×A**, **P7D**; 6. **R2C**, **T8R**.

Diagrama núm. 102 (Van Hoorde-Fichtl): Parece que 1. ..., **A×PT+**; 2. **R×A**, **D3T**; 3. **R1C** no sea bueno, toda vez que a 3. ..., **C×C** viene 4. **A1A**, y a 3. ..., **D×C**; 4. **A×C**. Sin embargo, en la partida siguió 3. ...,



**C×C; 4. A1A, C6A+!; 5. P×C, D6T!** la defensa para las blancas es muy difícil. A la mejor línea, 6. A5C!, las negras responderían 6. ..., T3A!; 7. A×T, P×A; 8. P4A, R1T; 9. P3A, T1CR+; 10. R2A, T7C+; 11. R3R, T×D; 12. A×T, P4R!, con ventaja. Pero en la partida las blancas efectuaron la jugada 6. A5C con un tiempo de retraso: 6. A4A?, T3A; 7. A5C (7. TR1R, T3C+; 8. A3C, T3T), 7. ..., T3C; 8. P4A, P3TR; 9. P3A, P×A; 10. D2C, D5T; 11. D2TR, P×P+; 12. R1T, D×D+; 13. R×D, R2A, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 103 N. N.-Balbueña): Está más expuesto el rey blanco. El negro crea una red de mate: 1. ..., C5T!; 2. C6D (2. D×P, C6A+ y 3. ..., D8CR+), 2. ..., P4C!; 3. C×A, C6A+; 4. R2C, P5C!. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 104 (Euwe-Colle): 1. ..., A×P!!; 2. A×C (2. P×A?, C4R; 3. C×C, T×C+, o bien 2. D×PC?, D×C+; 3. R1C, D5C, ganando rápidamente), 2. ..., P×A; 3. R1C, A×P!. No es posible 4. R×A, D5C+; 5. R1A, C4R, o 5. R1T, T1T+; 6. C2T, O-O, con ataque decisivo (se amenaza T×C+). Lo mejor era 4. D×P+, pero también después de 4. ..., R1A; 5. R×A, R2C el ataque de las negras sería muy fuerte. En la partida siguió 4. C2T?, C4R; 5. C×C, A4D!; 6. D×A, P×D; 7. C×PD, T1T. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 105 (Tartakower-Marshall): Después de 1. ..., T5T!; 2. D2R, T×PT!; 3. P×T, C×P+; 4. R1T, D5T, las negras eliminaron la barrera defensiva de peones blancos y vencieron prosiguiendo el ataque: 5. D2C, A6C; 6. T2R, C5A+; 7. R1C, C×D; 8. T×C, T1R; 9. C2R, T6R; 10. T1C, A2A!; 11. T1D, T6T; 12. R1A, T8T+; 13. C1C, A7T; 14. P6A, P×P; 15. T1R, D5A+. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 106 (N. N.-Balla): 1. ..., T×PT+!; 2. R×T, D6C+!; 3. A×D, PT×A; 4. T1TR, T1TR+;

5. R4C, T×T, y las blancas abandonaron. Es mate a la próxima jugada.

Diagrama núm. 107 (N. N.-Boden): Las negras jugaron 1. ..., A×PTD!, y después 2. P3C, aprovechando la debilitada posición del enroque blanco como sigue: 2. ..., P4D!; 3. R2C, T×A!; 4. P×T, D3D; 5. R×A, D6T+; 6. R1C, C5C; 7. D5A+, R1C; 8. C×P, D7T+; 9. R1A, C6D+!, y mate a la siguiente jugada.

Diagrama núm. 108 (Lutt-Keres): Después de las jugadas 1. ..., A×P; 2. P×A, TD1R; 3. D×T, D×P!; 4. D4R, D×PC+; 5. R1T, A7C+; 6. D×A, D×T+; 7. D1C, D5R+; 8. D2C, D6D!, las blancas, con dos piezas de ventaja, no podrán evitar la eficaz entrada en juego de la torre adversaria: 9. P4A, T1R; 10. C3A, T3R; 11. P3C, T3T+; 12. R1C, T3C; 13. D×T, PT×D; 14. C4T?, D5D+. Las blancas abandonaron.

Diagrama n.º 109 (Siff-Sudakov): 1. A5C!, T×A; 2. C×T, C×T; 3. D4T!, D3A; 4. T7R, D1T (4. ..., D×T; 5. D7T+, R1A; 6. D8T, mate); 5. D4AR, D2C; 6. C4R!, A6D; 7. C6A+, R1A; 8. T8R+!, y las negras abandonaron (8. ..., T×T; 9. D×P+, T2R; 10. D8D+, etc.).

Diagrama núm. 110 (E. Richter-Batik): 1. A×T!, C×A (1. ..., C×D; 2. A×P+, R1T; 3. T×C, D×P; 4. TD1AR, D5D+; 5. R1T, A4A!; 6. P×C, D×T; 7. A6R, ganando); 2. T×P!, C×T; 3. C×C, R×C; 4. T1AR+, C3A; 5. A5C, R1C; 6. T×C, y las blancas ganaron rápidamente.

Diagrama núm. 111 (Capablanca-JaffeJaffe): 1. A×P+!, R×A; 2. C×PA+. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 112 (Zaruba-Filip): 1. A×P!, P×A; 2. D×P+, R2A; 3. P6A, D1D; 4. D7C+ y las negras abandonaron (4. ..., R1R; 5. A6C+, C×A; 6. P7A+, R2D; 7. P8A=D, etc.).

Diagrama núm. 113 (Troianescu-Larsen): 1. ..., T×P+; 2. P×T, D×P+; 3. R1C, A6T; 4. P3R, T1AR; 5. D2R, T3A; 6. A5D+, R1A. Las blancas abandonaron.

## V. PROBLEMAS TACTICOS EN EL ATAQUE AL ENROQUE

Diagrama núm. 114 (Fisher-Steinitz): 1. ..., **D×PT+!**; 2. **P×D**, **T×P+**; 3. **R2C**, **T7T+**; 4. **R3C**, **A3D+**; 5. **R4C**, **T5T+**; 6. **R5A**, **T4T+**; 7. **R6C** (7. **R6A**, **A2R+**, o bien 7. **R6R**, **T4R+**), 7. ..., **T4C+**; 8. **R6T**, **A1A+**; 9. **R7T**, **R2A!**; 10. **T1T**, **A2C**. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 115 (Defosse-O'Kelly): Las blancas jugaron 1. **C×PD?**, y las negras anunciaron mate en siete jugadas: 1. ..., **D×PA+**; 2. **R×D**, **C5C+**; 3. **R3A**, **P5R+**; 4. **R×P**, **C2D3A+**; 5. **R3A**, **C4R+**; 6. **R2A**, **C3A5C+**; 7. **R1C**, **A6R**, mate. Es interesante observar que el rey blanco llega hasta su casilla 4R, y luego regresa a la de origen para recibir el mate.

Diagrama núm. 116 (Gukasian-Schestoperov): 1. ..., **T×A**; 2. **D×T**, **T1R**; 3. **D2A**, **A×C**; 4. **P×A**, **D6C+**; 5. **R1T**, **D×PT+**; 6. **R1C**, **D6C+**; 7. **R1T**, **D×P+**; 8. **R1C**, **T5R**. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 117 (Bastrikov-Lissitzin): 1. ..., **T×PC+**; 2. **R×T**, **D7R+**; 3. **R3C**, **D5C+**; 4. **R2A**, **T7D+**. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 118 (Tarrasch-Satzinger): Con 1. **C4C!**. Se amenaza 2. **C6A+**, **P×C**; 3. **P×P**. Las negras disponen de una sola defensa, 1. ..., **P4A**; 2. **P×P** ap., **C4A**; 3. **P×P**, **C×P**, y ahora 4. **D×PT+** decide (también era fuerte 4. **C6T+**, **R1T**; 5. **A×C+**, **R×C**; 6. **T7A+**, **T×T**; 7. **T×T+**, **R1T**; 8. **D5R+**, etc.). Siguió 4. ..., **R×D**; 5. **T3T+**, **R1C**; 6. **C6T+**, **R2T**; 7. **C7A+**, **R1C**; 8. **T8T+**, **C×T**; 9. **C6T**, mate.

Diagrama núm. 119 (Saemisch-Rellstab): 1. **C×P!**, **R×C**; 2. **C5A+**!, **A×C** (2. ..., **P×C**; 3. **D3C**, **C4C**; 4. **T4T+**, **R3C**; 5. **P×P+**, etc.); 3. **P×A**, **R2C**; 4. **P6A+**, **C×P**; 5. **T×C**, **C2D**; 6. **A×PCR**, **P×A**; 7. **T×T**, **C×T**; 8. **D×C+**, **R2T**; 9. **T4A**, **P4C**; 10. **D5A+**, **R3T**; 11. **D6A+**, **R4T**; 12. **P4TR**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 120 (Boros-Szabo): 1. **T×PT+!**, **R×T**; 2. **T×P+**, **T×T**;

3. **D×P+**, **R1T**; 4. **D×T**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 121 (Ragosin-Were-sov): 1. **T×A+!**, **PA×T**; 2. **T7A+!**, **R×T**; 3. **D×PT+**, **R3R** (3. ..., **R1A**; 4. **C4A!**, seguido de 5. **C×P**, mate); 4. **D×PC+**, **R4R**; 5. **D7C+**, **R×P**; 6. **C6A+**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 122 (Koslov-Gerschkov): 1. **T×P!!**. No valdría para las negras 1. ..., **A×D** por 2. **C7R+**, **A×C**; 3. **T×PC+**, **R1T**; 4. **T8C** mate, ni tampoco 1. ..., **T×T**; 2. **C7R+**, **A×C**; 3. **D×T+**. La partida continuó 1. ..., **A3R**; 2. **TD1AR**, **P3A** (2. ..., **T×T**; 3. **T×T**, **A×T**; 4. **C7R+**); 3. **T×T+**, **A×T**; 4. **A×P!**, **P×C** (4. ..., **A×A**; 5. **C7R+**, o 4. ..., **C×A**; 5. **C6A+**, o bien 4. ..., **R×A**; 5. **D5C+**); 5. **A×A**, **D2A** (5. ..., **D2D**; 6. **D5R**, **C2A**; 7. **D5C+**, **R1T**; 8. **A6T**, etc.); 6. **A×P**, **A×A**; 7. **D×A+**, **R1T**; 8. **A6T**, **C3D**; 9. **A4A**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 123 (Pachman-Platter): A 1. ..., **A1AD** las blancas contestaron 2. **C×PC!** y después de 2. ..., **R×C**; 3. **P5R**, **P×P** (3. ..., **C4T**; 4. **A6A+**, **R1A**; 5. **D5C**, etc.); 4. **A4A+**, **R1T**; 5. **A×P**, **D2C**; 6. **D4T**, **C2D**; 7. **T×C**, **D×T**; 8. **C4R**, **D4A**; 9. **C×C**, **A4A+**; 10. **R1T**, **T×A**; 11. **T×T**, las negras abandonaron.

Diagrama núm. 124 (Jacobsson-Hennig): Las negras tienen un peón de ventaja y amenazan **D6A**, con peligroso ataque. No obstante, las blancas jugaron 2. **P4C!**, y a 2. ..., **D6A?** continuaron 3. ...**D6T+!**, **R×D**; 4. **A8A**, mate. El avance de los peones **TD** y **CD** cerró la red de mate. Las negras debían haber jugado 1. ..., **T8T**.

Diagrama núm. 125 (Gromer-Vistanekis): 1. **P4CR!**, **C×P** (era mejor 1. ..., **C2T**); 2. **T1CR**, **C2D3A**; 3. **O-O-O**, **P4R**; 4. **C×P!**, **C×C**; 5. **D×C**, **A3D** (5. ..., **A×C**; 6. **T×P+**, **R×T**; 7. **T1C+**, **R1T**; 8. **D4A**); 6. **D×P**, **A×P**; 7. **T×P+!**, **R×T**; 8. **A×P+**, **R1T** (8. ..., **R×A**; 9. **D3R+**, **R2C**; 10. **D5C+**, **R1T**; 11. **D6T+**, **R1C**; 12. **C5C**, **A5A+**;

13. R1C, etc.); 9. **D4T**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 126 (Steinitz-Mongredien): 1. **P4CR!**, **P×P?** (era mejor 1. ..., **C×C**; 2. **PA×C**, **A1A**); 2. **T×P**, **C×C**; 3. **PA×C**, **R×T**; 4. **D×P**, **T1CR** (4. ..., **D1R**; 5. **D5T+**, **R1C**; 6. **A×P**, **T2A**; 7. **R1T**, **A1AR**; 8. **T1CR**, **A2C**; 9. **A6TR**, ganando); 5. **D5T+**, **R2C**; 6. **D6T+**, **R2A**; 7. **D7T+**, **R3R**; 8. **D3T+**, **R2A**; 9. **T1AR+**, **R1R**; 10. **D6R**, **T2C**; 11. **A5C**, **D2D**; 12. **A×P+**, **T×A**; 13. **D×T+**, **R1D**; 14. **T8A+**, **D1R**; 15. **D×D**, mate.

Diagrama núm. 127 (Pachman-Cholmov): 1. **P4CR**, **A2C** (después de 1. ..., **C×P**; 2. **T1CR**, **P4TR**; 3. **P3TR**, **C5C3A**; 4. **A6T** las blancas tendrían ataque decisivo); 2. **P5C**, **P×P**; 3. **A×PCR**, **P4A**; 4. **T1CR**. Las blancas han logrado fuerte ataque. No valdría ahora 4. ..., **P5C**; 5. **A6T**, **C1R**; 6. **C4R**, ni tampoco 4. ..., **T1R**; 5. **C5R!**, **C×C**; 6. **P×C**, **C4D**; 7. **A6T**, **A1AR**; 8. **C4R**, **P3C**; 9. **C6A+**, **C×C**;

10. **T×P+**, etc. En la partida siguió 4. ..., **TR1D!**; 5. **C5R**, **D2A**; 6. **A6T**, **A1AR**, y las blancas podían mantener su ventaja posicional continuando 7. **A4AR**. En lugar de ello eligieron otra línea bastante arriesgada: 7. **C×PA!?**, **R×C**; 8. **A6T×P**, **P5A!** 8. ..., **A×A?**; 9. **D6C+**, **R2R**; 10. **D×A+**, **R3D**; 11. **C×P+**!, **P×C**; 12. **P×P+**, etc., o bien 8. ..., **P5C?**; 9. **P×P!**, **P×C**; 10. **A5T+**, **R2R**; 11. **D6C**, **C×A**; 12. **D×C**, etc.); 9. **D6C+**, **R2R**; 10. **P4R**, **D5A**; 11. **P5D**, **P×P?** (era mejor 11. ..., **C4R!**; 12. **A×C+**, **D×A**; 13. **D7T+**, **D2A**; 14. **D5T+**, con jaque perpetuo); 12. **T5C!**, **A×A**; 13. **D×A+**, **R3R**; 14. **A4C+**, **C×A?** (era algo mejor 14. ..., **R3D**; 15. **C×PD**, **A×C**; 16. **T×A+**, **C×T**; 17. **T×C+**, **R2A**; 18. **T×C+**, **T×T**; 19. **D×T**, aunque también la ventaja sería para las blancas); 15. **T×C**, **D4R**; 16. **T6C+**, **C3A**; 17. **D×A**, **P×P**; 18. **C5D!**, **TD1C**; 19. **D7R+**, y las negras abandonaron.

## SOLUCIONES DE LOS EJEMPLOS DEL CAPÍTULO

### «TIEMPO Y ESPACIO EN LA PARTIDA»

Diagrama núm. 1 (Taubenhaus-Janowski): Después de 1. D1AD la partida terminó con empate. Las blancas no podían jugar de inmediato 1. D5T por 1. ..., T8R, mate, pero podían vencer sacrificando una torre para ganar un tiempo: 1. **T×PT+!**, **R×T**; 2. **D5T+**, **R1C**; 3. **D7A+**, y mate a la siguiente jugada.

Diagrama núm. 2 (Domanovic-Spasojevic): Las negras amenazan liberarse jugando P×P. Pero las blancas vencieron sacrificando una torre, como en el ejemplo anterior, para ganar un tiempo: 1. **T8T+**, **A×T**; 2. **P7C+**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 3 (Lipschütz-Lasker): Las blancas jugaron 1. T4CR y la partida terminó en tablas. El camino para ganar era 1. **T4TR!**, **D4R**;

2. **T8T+!**, **R×T**; 3. **D3T+**, **R1C**; 4. **D7T+**, **R1A**; 5. **D8T**, mate.

Diagrama n.º 4 (Scholz-Simchen): 1. **C5D!**, y las negras abandonaron. Al atacar la dama contraria las blancas ganan el tiempo necesario para continuar 2. **T×P+** y 3. **D×PCR+**.

Diagrama núm. 5 (Sokolski-Saigin): 1. **T3A!** (amenaza D7T, mate), 1. ..., **P×T**; 2. **A×PT**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 6 (Rossolimo-Romanenko): Después de 1. D2R, las negras se defenderían contestando 1. ..., A3A. Las blancas ganaron un tiempo sacrificando una torre jugando 1. **T8R+!**, **R×T**; 2. **D2R+**, **R1A**; 3. **A7R+**, **R1R** (3. ..., C×A; 4. **D×C+**, **R1C**; 5. **D8R+**, **A1A**; 6. **A6T**); 4. **A8D+!**, **R×A**; 5. **C5C**, y las negras abandonaron ante el mate inevitable.

## II. EL ZUGZWANG

Diagrama núm. 7 (Szily-Balogh): Después de 1. ..., **R2T!** las blancas quedan zugzwang.

Diagrama núm. 8 (Estudio de Pachman): 1. **P6A**, **R5A**; 2. **C5R!**, **R6R** (2. ..., **R×P**; 3. **C4C+**); 3. **R1D!** (amenaza **R2R**), 3. ..., **P6A!**; 4. **R2D**, **A8C!** (el alfil no puede jugar a las casillas 2T y 5D a causa de 5. **P7A**, **R2R**; 6. **C6A+**, ni a las casillas 3C y 4A por 5. **P7A**, **R2R**; 6. **C7D**); 5.

**R1R!**, **A6R**; 6. **R1A**, y las blancas ganan (6. ..., **P7A**; 7. **R2R**; o bien 6. ..., **R3D**; 7. **C×P**, **R3R**; 8. **C5R**, etc.).

Diagrama núm. 9 (Estudio de Troitzki): 1. **A2R+**, **R4A**; 2. **C5D!**, **D×PR** (2. ..., **D2C**; 3. **P7R**, **D1T**; 4. **P8R=D**, **D×D**; 5. **A3D+**, y las blancas ganan la dama); 3. **A3D+**, **R5C**; 4. **A4R!** (amenaza **C3R** mate, y el alfil no se puede capturar por 5. **C6A+**), 4. ..., **D3T**; 5. **C4A** (pre-

paración de 6. R2C y 7. C3D), 5. ..., **D3AR**; 6. **C3D!**, **D×P**; 7. **P6A!**. Las negras están en zugswang, toda vez que la dama debe controlar las casillas 2AR y 5R de las blancas. El último intento podría ser 7. ..., **P4T**,

para si 8. **P×P?** seguir 8. ..., **D7C+**; 9. **C×D**, quedando el rey negro «ahogado», pero las blancas ganan avanzando el PCD: 8. **P5C**, **P5T**; 9. **P6C**, etcétera.

### III. LA GANANCIA DE ESPACIO

Diagrama núm. 10 (Rossolimo-Evans): 1. **P5R** (1. **D×P**, **P3D!**), quedando las negras con el desarrollo normal. No valdría 1. ..., **P3D** a causa de 2. **A5CR**, **D2D**; 3. **T1R!**, **P×P** (3. ..., **P4D**; 4. **A×P3D**); 4. **C×P**, **C×C**; 5. **T×C+**, **A2R**; 6. **D5T!**, **P3C**; 7. **D3A**, ganando). La partida siguió 1. ..., **P3TR**; 2. **P4CD**; **A3C**; 3. **P4TD**, **P4TD**; 4. **A3T!**, con clara ventaja para las blancas (4. ..., **P×P**; 5. **P×P**, **C×P**; 6. **D3C**, **A4A**; 7. **C3A**).

Diagrama núm. 11 (Keres-Lilienthal): 1. **P4C!**, **A1A** (1. ..., **A×C**; 2. **P×A**, **A×C**; 3. **P×A**, **CR×PD**; 4.

**P6A**, con ventaja decisiva); 2. **A3R**, **C3C2D** (o bien 2. ..., **A×C**; 3. **P×A**, **C3C×P**; 4. **A5A**, **T1R**; 5. **P5C**, etc., o 3. ..., **C3R×P**; 4. **A5A**, **T1R**; 5. **A×C3C**, **C×A**; 6. **A×P+**); 3. **P5C**, **A×C**; 4. **P×A**, **C5R**; 5. **P6D!**, **C×C** (5. ..., **C×PD**; 6. **P6C!**, **PT×P**; 7. **C×PC**, **T1R**; 8. **D5T**); 6. **P×C**, y las negras abandonaron (6. ..., **P×P**; 7. **P×P**, **C×P**; 8. **A5A**, etc.).

Diagrama núm. 12 (Smislov-O'Kelly): 1. **P5R!**, **P3A**; 2. **P4A**, **T1C**; 3. **TD1A**, con ventaja para las blancas (3. ..., **P×P**; 4. **C×P**, **C×C**; 5. **A×C**, **A×A**; 6. **P×A**, **P4CD**; 7. **T7A**, etc.).

### IV. LA APERTURA DEL JUEGO

Diagrama núm. 13 (Canal-Rubinstein): El cambio **P×P** no da nada a las negras, y si 1. ..., **D2R**, u otra jugada de dama, las blancas contestarían 2. **P×P**. Pero Rubinstein supo encontrar el medio para lograr ventaja con la ruptura 1. ..., **P5A!**; 2. **PR×P** (2. **PC×P**, **D×PT+**; 3. **R2C**, **P4C**, con fuerte ataque de las negras), 2. ..., **T×P**; 3. **T×T**, **P×T**; 4. **T3D**, **D3A**. Los resultados de la ruptura han sido apertura de la columna alfil dama y un fuerte peón libre, que las negras aprovecharon para forzar la ganancia de la partida en la forma siguiente: 5. **D2D**, **D3D**; 6. **R1C**, **R2C**; 7. **R2T**, **D4A**; 8. **R2C**, **D4D+**; 9. **R2T**, **D5R**; 10. **R1C**, **R3A**; 11. **R2A**, **R3R**; 12. **T3AR**, **T2AD**; 13. **P5A+**, **R4D** (13. ..., **P×P**; 14. **T4A**); 14. **T4A**, **T7A**, y las negras ganan.

Diagrama núm. 14 (Rossolimo-G. Wood): 1. **P4A!**. Ruptura decisiva.

Si 1. ..., **PR×P**; 2. **D×PA**, y si 1. ..., **PC×P**, 2. **P5C** seguido de 3. **D3T+**. Continuó la partida 1. ..., **T2C2T**; 2. **D3T**, **D1D**; 3. **P×PC**, **PA×P**; 4. **T1A**, **D2R**; 5. **D3AD**, **D1D**; 6. **T1AR**, **R2R**; 7. **T5AR**, **T2D**; 8. **D×PR+** y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 15 (Saemisch-Engel): 1. **P5R!**, **PD×P**; 2. **T4T** (amenaza 3. **C6D**, seguido de 4. **A×P+**); 2. ..., **P3TR**; 3. **T×P!**, **C3D** (3. ..., **A×C**; 4. **A×A**, **P×T**; 5. **A6R**); 4. **C7R+**, **D×C**; 5. **T8T+**. Las negras abandonaron (5. ..., **R×T**; 6. **D5T+**, **R1C**; 7. **A7T+**, **R1T**; 8. **A6C+**, etc.).

Diagrama núm. 16 (Szabo-Pachman): 1. **P4R!**, **P×P**; 2. **C×P!**, **C×C**; 3. **D5D**, **T×P**; 4. **TD1R**. Una vez abierto el juego las negras no podrán defenderse con éxito del ataque final. Siguió 4. ..., **A3A**; 5. **T×C+**, **R1A**; 6. **P5T**, **P4C**; 7. **A1A**, **T1CD**; 8. **D5A**, **T1C**; 9. **T6R**, **R2A**;

**10. TR1R, P3A; 11. A2D**, y las negras abandonaron. No se pueden impedir las dos amenazas **12. A3A** y **12. A5T** al mismo tiempo.

Diagrama núm. 17 (Niemzowitsch-Szekely): **1. P4A!**. Las negras no pueden evitar la decisiva apertura del juego. Siguió **1. ..., P4R; 2. P×P, P×C; 3. A8R+, R1A; 4. P7A**. Las blancas recuperan la pieza sacrificada y mantienen su ventaja posicional y material: **4. ..., A4AR; 5. C×P, A4AD; 6. TD1D, C4C; 7. P×C=D+, T×D; 8. A×C, R2A; 9. P6D**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 18 (Wagner-Soller): **1. P4R!**. Las negras abandonaron. Después de **1. ..., PD×P; 2. A×P, P×A; 3. D×PR**, no pueden impedir la fuerte amenaza **4. D6AR+**.

Diagrama núm. 19 (Rubinstein-Teichman): No basta para ganar **1. P6C**, ya que después de **1. ..., PA×P; 2. P×P, P3T**, el juego quedaría cerrado en el flanco de rey. Por ello Rubinstein continuó **1. A×P+, R×A;**

**2. P6C+, R1C** (**2. ..., P×P; 3. C×C, P×C; 4. C5C+, R1C; 5. D×PA+**); **3. C×C, P×C; 4. P6T!, P3A; 5. P×P, P×C; 6. T8T+, R×P; 7. T7T+, R1C; 8. D5A, P6A; 9. T×D**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 20 (Tarrasch-Marco): **1. C6R!** (**1. ..., P×C; 2. PA×P, 1. ..., P×P; 2. P×P, D3C; 3. C×T, R×C; 4. P5C!, P×P; 5. P×P, C×P; 6. D2T, R1C; 7. C×C, A×C; 8. P6A, P3C; 9. A×PC**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 21 (Smislov-Lilienthal): **1. C6R!**. Las blancas fuerzan la apertura del juego. Si **1. ..., P×C** sigue **2. A×C, P×P; 3. D×P+, D×D; 4. A×D+, o bien 3. ..., R1T; 4. D×D, T×D; 5. A×PA, 1. ..., A×C; 2. P×A, T×P; 3. C5A, D×D** (**3. ..., T3D; 4. D2R, C5D; 5. D4R, P4A; 6. D3R**, ganando calidad); **4. TR×D, T3D; 5. C×PC, T×T+; 6. T×T, T1C; 7. P4TD**. Las blancas ganaron aprovechando la debilidad de los peones adversos del flanco de dama.

## V. LA JUGADA LIBERADORA

Diagrama núm. 22 (Rubinstein-Johner): Las negras amenazan **C×PR**. Las blancas se defendieron efectuando la jugada liberadora **1. P4R!, C6R?** (era mejor **1. ..., D5T; 2. A×C, A×A; 2. P3C!, A×P; 3. C×A, P×C; 4. R1T!, T×T; 5. T×T, P3TR; 6. P×C, A×P; 7. D3A**, y las blancas ganaron).

Diagrama núm. 23 (Cholmov-Averbach): Las blancas amenazan **2. A4T**, seguido de **3. A6A+** y **4. P4C**. En la partida las negras jugaron **1. ..., P4C!** (jugada liberadora); **2. P×P?, C3C; 3. A4T, R1C**, declarándose tablas. Sin embargo, las blancas po-

drían abrir el juego con **2. P4C!**, obteniendo perspectivas para ganar. Por ejemplo, **2. ..., P×PC; 3. T×P, C3C; 4. T×P, C×PA; 5. A4T, D2A; 6. T7C!, C6D+; 7. R1C, C×T; 8. D3C**, etc.

Diagrama núm. 24 (Landau-Rechewski): Las negras respondieron a **1. C5C** con **1. ..., P3A!** (jugada liberadora que abre la columna alfil rey para el contraataque); **2. P×P, A×P+!; 3. R×A, D×P+; 4. C3A, A×C; 5. P×A, D×PA+; 6. R1C, T5A!; 7. D×T, C×D; 8. A1A, T4A; 9. T8D+, R2C; 10. T7D+, R3T**. Las blancas abandonaron.



## EJEMPLOS PRÁCTICOS PARA EL CAPÍTULO

### «DEFENSA Y CONTRAATAQUE»

Diagrama núm. 1 (Tartakower-Spielmann): El sacrificio del alfil por el PTR blanco no es correcto, toda vez que las blancas tienen la siguiente maniobra de defensa: 1. ..., **A×PT**; 2. **P×A, D×P**; 3. **T1R, TD1R**; 4. **T3R!**, **T×T**; 5. **P×T, D6C+**; 6. **R1A**, y las blancas ganan.

Diagrama núm. 2 (Mieses-Rubinstein): Las negras deben atender a las dos amenazas simultáneas **D7C** mate y **D×PA** mate. Se salvaron jugando 1. ..., **T7R+!**; 2. **R1D, T8R+**, y tablas por jaque perpetuo. Si el rey blanco toma la torre que se ofrece sigue **D2R+** y **T1CR**, cubriendo la doble amenaza de mate. Las negras ganarían al quedar con una pieza de ventaja.

Diagrama núm. 3 (Tartakower-Teichmann): La combinación de las negras 1. ..., **P4D?**; 2. **A×A, R×A**; 3. **PA×P, C3R×P**, no vale por la respuesta 4. **C1A!**.

Diagrama núm. 4 (Simagin-Aronin): Después de 1. **T×P!** (no valdría 1. **A6CR+**, **R2R**; 2. **T×P+**, **A×T**; 3. **D×D, R×C**) las blancas amenazan simultáneamente **D×D** y **A6C** mate. Las negras se defendieron con éxito contraatacando: 1. ...,

**P5R!**; 2. **D×D, A×PT+**, y tablas por jaque perpetuo.

Diagrama núm. 5 (Leonhardt-Mieses): Las negras no pueden jugar el caballo. Por ejemplo, 1. ..., **C4A**; 2. **A×C, PR×A**; 3. **T×P!**, **D2D**; 4. **D2D**, con la amenaza 5. **T8T+**; o bien 1. ..., **C1R**; 2. **D2D, D4D**; 3. **T1A3A, C×P**; 4. **D6T, C4T**; 5. **T3A3C**, etc. Pero devolvieron material, 1. ..., **D4D!**; 2. **P×C, R×P**; 3. **D2AR, P4A**; 4. **T3C, TD1D**; 4. **D4A, T3A**, y el ataque blanco quedó paralizado. Las negras vencieron finalmente aprovechando la debilidad del **PAD** blanco.

Diagrama núm. 6 (Pelikan-Feigin): La combinación de las negras, 1. ..., **D1A?**; 2. **A×T, D×A**, solo tendría éxito en el caso de que las blancas respondieran 3. **D1A?** (que parece jugada única), toda vez que seguiría 3. ..., **T7C+**; 4. **D×T, D×T+** y 5. ..., **D×C**. Pero las blancas disponían de la contracombinación 3. **C6A+!**, que obligó a abandonar. Después de 3. ..., **D×C**; 4. **D3C+**, las negras perderían la torre, y si 3. ..., **P×C**, entonces 4. **D8R+**, **R2C**; 5. **T7D** mate; o bien 3. ..., **R2A**; 4. **D8R+**, **R×C**; 5. **T6D+**, **R4C**; 6. **D6C**, mate.

## II. LA DEFENSA ACTIVA. EL CONTRAATAQUE

Diagrama núm. 7 (Ahues-List): Las blancas jugaron 1. D1A?, y después de 1. ..., C4D; 2. A×A, C×A la partida finalizó con empate. No obstante, podían ganar defendiendo el mate amenazado con la activa jugada 1. D3A!. Por ejemplo, 1. ..., D×D; 2. P×D, C4D; 3. A×A, C×A; 4. T7D, o bien 1. ..., C4D; 2. A×A, C×A; 3. A4R; o 1. ..., D2A; 2. D3T, etc.

Diagrama núm. 8 (Stauffer-N.): Después de 1. ..., T7C? (1. ..., D4R era la defensa exacta) las blancas ganaron contraatacando y aprovechando la debilidad de la octava horizontal: 2. T1D!, D1T; 2. D4R!, T1C; 4. T1CD, P7A; 5. T×T+, D×T; 6. P7T!, y las negras abandonaron (6. ..., D1AD; 7. P8T=D, P8A=D; 8. D8R+).

Diagrama núm. 9 (Rosenthal-Makagonov): A continuación de la errónea jugada 1. A5CR? decide el contraataque 1. ..., C6A!; 2. D3A (2. P×C?, A6T mate), 2. ..., T×T+; 3. T×T, T×T+; 4. D×T, C×D, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 10 (Gaprindschwil-

li-Borisenko): Al ataque contra su PD las negras contestaron con un enérgico contraataque: 1. ..., T7A!; 2. D×C, D3C!, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 11 (Soller-Schoenenberger): Al múltiple ataque de las negras las blancas respondieron con un enérgico contraataque: 1. D1D!, C×C; 2. D8D+, R2C; 3. T×PT+!, R×T; 4. T1T+, R2C; 5. D8T, mate.

Diagrama núm. 12 (Konstantinopolski-Veltmander): Después de 1. A×PT, las negras no vienen obligadas a aceptar el sacrificio, toda vez que si 1. ..., P×A seguiría 2. T×P!, R2C; 3. T×C!, R×T; 4. D7T, T1AR; 5. T1R, A5A; 6. C5R, D2A; 7. C4C+, R4C; 8. D7C+, R5T; 9. P3C+, etc. Si 1. A×C, entonces 2. D×A, A×P+; 3. R1A, T×P; 4. A3R, seguido de 5. P3C. Las negras salvaron la partida respondiendo 1. ..., C5C!; 2. C5C, A×PT+; 3. R1A, A3T!; 4. D×A, D5A; 5. D2R, C×A; 6. C3T, D5T; 7. D4R, y se acordó el empate.

## III. LA CRISIS EN LA PARTIDA

Diagrama núm. 13 (Alekhine-Marshall): Las blancas jugaron 1. A×P?, D×A; 2. P×C, C5A; 3. D1R, C×PR; 4. C3C, C5A; 5. T1D, T×T; 6. D×T, A×P, y alcanzaron el empate muy trabajosamente. Con 1. C3A×P podían ganar. Por ejemplo, 1. ..., P×C; 2. D×C, etc.

Diagrama núm. 14 (Perlis-Freymann): La continuación exacta era 1. T×PC!, C×P; 2. T×C+; o bien 1. ..., C4C; 2. A×C, C×P; 3. P×C, T×T; 4. D4T, T×P; 5. A6A, etc. Las blancas no aprovecharon este momento crítico de la partida y jugaron 1. T4C?, C3A; 2. A×C, T×A; 3. T1CR (3. T×P?, C×P), 3. ..., P3C!;

4. D1R (4. T4T, C1C; 5. P×P, R2C), 3. ..., P×P; 5. T7C, D1AR; 6. D3C, T×P; 7. P×PA, T3AR; 8. A5D, T1A; 9. A6R, T×A!; 10. P×T, C4A; 11. D4C, C×T. Las negras ganaron.

Diagrama núm. 15 (Anderssen-Riemann): Las negras podían ganar jugando 1. ..., D×P!; 2. C6A+, R1T; 3. C×T, P6C, etc. Pero en la partida continuaron 1. ..., T1A?; 2. D2D, A4A; 3. D6T, D2R; 4. C3C, A3C; 5. T×T+, D×T; 6. D5C, D5A; 7. D8D+, R2C; 8. T1AR, D×P+ (8. ..., D×C; 9. D6A+, tablas); 9. R1T, P5R, y las blancas, con 10. C5A+, A×C; 11. T×A, lograron un fuerte ataque.

#### IV. TABLAS POSICIONALES

Diagrama núm. 16 (Estudio de F. Simkowitsch): 1. **P6A!**, **P7T**; 2. **A8A!**, **P8T=D**; 3. **A6T**, y a continuación marcha del rey hacia la casilla 7CR.

Diagrama núm. 17 (Estudio de V. A. Koralkov): 1. **P7T**, **P3T!** (amenaza **P3R**, o **T7A** mate); 2. **P6R+**, **T×P**; 3. **P8=TD**, **T8R**; 4. **D8AD!**, **P3D+**; 5. **D×P**, **T×D**; 6. **P4D**, **T3A+** (si la torre juega por la columna de rey, el rey blanco queda «ahogado»);

7. **R5R**, **T3R+**; 8. **R5A** y tablas por repetición de jugadas.

Diagrama núm. 18 (Rubinstein-Tartakower): No valdría 1. **R3R** por 1. ..., **T7A**; si 1. **T×P** sigue 1. ..., **T7A+**; 2. **R1R**, **T×A**; y si 1. **T7T**, entonces 1. ..., **R2A**, seguido de 2. ..., **R1C**. Las blancas jugaron 1. **R3D!**, y después de 1. ..., **T6A+**; 2. **R2D**, **T5A**; 3. **R3D**, la partida terminó con empate por repetición de jugadas.

## EJERCICIOS PRÁCTICOS PARA EL CAPÍTULO «ELEMENTOS PSICOLÓGICOS»

### II. CELADAS TACTICAS

Diagrama núm. 1 (Weenink-Euwe): Después de 1. ..., **P4R!** las blancas no pueden responder 2. D×P por 2. ..., **P4D**; 3. A×P, C2R!, y si 2. P×P, entonces 2. ..., **C3A×P**; 3. C×C, C×C; 4. A×C, P×A; 5. D×P, **P4CD!**; 6. A3C, D×C; 7. TD1D, D×PC; 8. T7D, D×A!, etc.

Diagrama núm. 2 (Gudju-Wechsler): Después de 1. **A2A!** las negras tomaron el peón, 1. ..., **D×PT?**, siguiendo 2. **T8C+**, **R2D**; 3. **T8D+**, y las negras abandonaron (3. ..., R×T; 4. A6C+, ganando la dama; y si 3. ..., R3R; 4. T6D, mate).

Diagrama núm. 3 (Boleslawski-Bondarewski): Siguió 1. ..., **A3T!**; 2. **T×P**, **T1CR!**, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 4 (Lasker-Marshall): Después de 1. ..., **O-O-O** el PD negro no puede ser capturado (2. C×P, A×C; 3. D×A, D4C+; 4. D×D, P×D, ganando una pieza). Lasker intuyó la celada y continuó 2. **D5T!**, **P3T**; 3. A×P!, P×A; 4. D×P+, **R1C**; 5. **C5C**, **C3C**; 6. **T3D**, **D5C+** (era mejor 6. ..., C5A); 7. **R1C**, **A3D**; 8. **T3C**, **TR1R**; 9. **P4T**, **A4AR**; 10. **C7T**, **A2D**; 11. **P5T**, **D7D**; 12. **P×C**, **T8R+**; 13. **R2T**, **P3A**; 14. **C5C!**, **P×C**; 15. **D7T+**, y las negras abandonaron (15.

..., R1A; 16. **D8T+**, **A1C**; 17. **D6T** mate).

Diagrama núm. 5 (Filip-Blau): En posición perdida las blancas intentaron salvarse preparando una celada, sin resultado positivo: 1. **C×P**, **T5D×C!**; 2. **A×T**, **T×A**; 3. **T×C**, **T4C+!**; 4. **R1T**, **C6A**. Las blancas tuvieron que rendirse.

Diagrama n.º 6 (Lee-Tschigorin): Con la jugada 1. ..., **D3AD!** las negras permiten a su adversario entrar en una combinación que parece ventajosa: 2. **T×P**, **T×T**; 3. **T×T**, **R×T**; 4. **D2C+**, **C6C+!**; 5. **A×C**, **T3T**. Las negras quedan con calidad de ventaja.

Diagrama n.º 7 (Alekhine-Euwe): A 1. **P4TD!**, **C5R?** siguió 2. **P5T**, **D1D**; 3. **C×C!**, **T×D**; 4. **C×A+**, **R2R**; 5. **T×T**, **R×C**; 6. **A4C+**, ganando.

Diagrama núm. 8 (Petrov-Keres): La jugada 1. ..., **A4A!** es una excelente celada. Al parecer, las blancas pueden ganar una pieza jugando 2. **P4R**, **C×P**; 3. **C×C**, **C×C**; 4. **A×C**, **A×A**; 5. **D×A**, **A×C**; 6. **A2D!**: Pero en realidad, a 2. **P4R** seguiría 2. ..., **C4A×P!**; 3. **C×C**, **D×C!**; 4. **P×D**, **T×T+**; 5. **A1A**, **A×C**, ganando las negras. Las blancas intuyeron la celada y continuaron 2. **P4CD!**, **D2A**; 3. **D2C**, con juego preferible.